

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS  
EDUCACIONAIS EM REDE - MESTRADO PROFISSIONAL

Rejana Cera Cadore

**POSSIBILIDADES DO *GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION* NO  
ENSINO DE ARTE**

Santa Maria, RS  
2022

**Rejana Cera Cadore**

**POSSIBILIDADES DO *GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION* NO ENSINO  
DE ARTE**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção de título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede.**

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Karla Marques da Rocha

Santa Maria, RS  
2022

Cadore, Rejana Cera  
Possibilidades do Google Workspace for Education no  
Ensino de Arte / Rejana Cera Cadore.- 2022.  
96 p.; 30 cm

Orientador: Karla Marques da Rocha  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em  
Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2022

1. Ensino de Arte 2. Educação 3. Google Workspace For  
Education 4. Tecnologias Educacionais em Rede I. Rocha,  
Karla Marques da II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, REJANA CERA CADORE, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

**Rejana Cera Cadore**

**POSSIBILIDADES DO GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION NO ENSINO  
DE ARTE**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção de título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**.

Aprovada em 07 de dezembro de 2022:

---

**Karla Marques da Rocha, Dra. (UFSM)  
(Presidente/Orientadora)**

---

**Andrea Ad Reginatto, Dra. (UFSM)**

---

**Vivien Kelling Cardonetti, Dra. (AMF)**

---

**Liliane Silveira Bonorino, Dra. (UNIPAMPA)  
(Suplente)**

Santa Maria, RS  
2022

Dedico este trabalho a todos artistas educadores que estão sempre buscando se reinventar, em diferentes cenários, para proporem uma educação de qualidade a nossos estudantes.

## **Agradecimentos**

Agradeço aos meus pais, Valsir e Malize, também, minha irmã Regina, pelo apoio às minhas escolhas. Saber que podia contar com eles, foi muito importante para mim, durante o curso.

À Universidade Federal de Santa Maria, ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), pela oportunidade de fazer parte deste grupo e ao Corpo Docente do Curso pelos conhecimentos repassados.

Agradeço à professora Karla Marques Rocha, por me oportunizar crescimento acadêmico e como pessoa. Pela disponibilidade e atenção que sempre teve comigo, compartilhando vivências e pela confiança no meu potencial.

Agradeço ao meu noivo, Martin Fernandes Lima e aos amigos, pela paciência, carinho e apoio recebido nos momentos difíceis e por entenderem minha ausência, enquanto me dedicava ao curso e à dissertação.

Agradeço, em especial, a todos os colegas do PPGTER: Alexandre, Edson, Uianes, Camila, Daiana, Eder, Luciane, Mariana, Murillo, Rafaela e Simone, pela parceria e contribuições recebidas, no decorrer deste curso e em plena pandemia do Covid19.

“Aqueles que passam por nós,  
não vão sós,  
não nos deixam sós.  
Deixam um pouco de si,  
levam um pouco de nós.”

Antoine de Saint-Exupery

## RESUMO

### POSSIBILIDADES DO GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION NO ENSINO DE ARTE

AUTORA: Rejana Cera Cadore  
ORIENTADORA: Karla Marques da Rocha

O presente estudo, vinculado ao Curso de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), na Linha de Pesquisa Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede da UFSM – RS, traz, como temática principal a utilização dos recursos do *Google Workspace For Education* para o ensino de Arte. Buscou-se analisar em que medida as ferramentas tecnológicas podem auxiliar na aprendizagem e potencializar os planejamentos educacionais da área. O Produto é uma sequência didática, constituído por quatro oficinas, em que se utilizou diferentes recursos do *Google*. O escopo da pesquisa é a disciplina de Arte para alunos do 6º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental de Santa Maria – RS. Para o desenvolvimento foi abordada a metodologia pesquisa-ação, iniciando-se com uma análise teórica bibliográfica e, após, dividida em quatro etapas: a primeira etapa da pesquisa consiste no planejamento e organização das oficinas; a segunda para implementação da sequência didática na escola; a terceira contém a discussão e análise dos dados e a quarta é dedicada à produção de material educacional digital com a finalidade de auxiliar os educadores quanto ao uso dos recursos do *Google Workspace for Education* nos planejamentos de aulas presenciais, híbridas e virtuais. A produção de dados ocorreu através de questionário inicial e outro ao final; de observações (registradas a partir de critérios pré-estabelecidos) e de produções visuais dos estudantes. A análise das informações produzidas possibilitou a verificação de como os recursos auxiliam as propostas pedagógicas, apontando as facilidades e as dificuldades de sua utilização. A culminância é a elaboração do produto final deste trabalho, que consistirá numa sequência didática, a ser compartilhada com a rede educacional e para outros educadores que possam se interessar pelas potencialidades do *Google Workspace for Education* e usá-las às suas práticas docentes.

**Palavras-chave:** Ensino de Arte, Educação, *Google Workspace For Education* e Tecnologias Educacionais em Rede.



## ABSTRACT

### POSSIBILITIES OF THE GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION IN ART TEACHING

AUTHOR: Rejana Cera Cadore  
ADVISOR: Karla Marques da Rocha

The present study, linked to the Professional Master's Course in Network Educational Technologies (PPGTER), in the Research Line Development of Educational Technologies in Network at UFSM - RS, has as its main theme the use of Google Workspace For Education resources for the art teaching. It was sought to analyze the extent to which technological tools can assist in learning and enhance educational planning in the area. The Product is a didactic sequence, consisting of four workshops, in which different Google resources were used. The scope of the research is the discipline of Art for students of the 6th year of a Santa Maria city elementary school - RS. For the development, the action-research methodology was adopted, starting with a theoretical bibliographic analysis and, later, divided into four stages: the first stage of the research consists of the planning and organization of the workshops; the second to implement the didactic sequence at school; the third contains the discussion and analysis of the data and the fourth is dedicated to the production of digital educational material in order to help educators in the use of Google Workspace for Education resources in the planning of face-to-face, hybrid and virtual classes. The production of data will take place through an initial quiz and another at the end; observations (recorded based on pre-established criteria) and visual productions by students. The analysis of the information produced made it possible to verify how the resources help the pedagogical proposals, pointing out the facilities and difficulties of their use. The culmination is the elaboration of the final product of this work, which will consist of a didactic sequence, to be shared with the educational network and for other educators who may be interested in the potential of Google Workspace for Education and use them in their teaching practices.

**Keywords:** Art Teaching, Education, Google Workspace For Education and Networked Educational Technologies.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem produzida na oficina 03 .....	24
Figura 2 - Competências fundamentais para profissionais e cidadãos do século XXI. ....	26
Figura 3 - Representação em quatro fases do ciclo básico da pesquisa-ação. ....	32
Figura 4 - Síntese da Metodologia de Pesquisa. ....	33
Figura 5 - Fotografia da EMEF Prof <sup>a</sup> Rejane Garcia Gervini.....	34
Figura 6 - Síntese do planejamento da Sequência Didática. ....	36
Figura 7 - <i>Layout</i> da página inicial do <i>Google Apresentações</i> .....	40
Figura 8 - <i>Layout</i> da página inicial do <i>Google Documentos</i> .....	41
Figura 9 - <i>Layout</i> da página inicial do <i>Google Formulários</i> . ....	42
Figura 10 - <i>Layout</i> da página inicial do <i>Google Jamboard</i> . ....	43
Figura 11 - <i>Layout</i> da página inicial do <i>Google Sites</i> .....	44
Figura 12 - <i>Layout</i> da página inicial do Sala de Aula. ....	45
Figura 13 - <i>Layout</i> da página inicial do Desenhos.....	46
Figura 14 - Matriz de planejamento baseada em metamodelo educacional.....	47
Figura 15 - Imagem da página inicial da turma criada no Google Sala de Aula.....	48
Figura 16 - Imagem da aba atividades da sala, mostrando a organização das oficinas. ....	48
Figura 17 - Esquema organizacional da Sequência Didática.....	50
Figura 18 - Esquema organizacional da Sequência Didática (continuação).....	51
Figura 19 - Produção Visual da Oficina 1: Monocromia.....	55
Figura 20 - Experiência por capilaridade.....	56
Figura 21 - Experiência: Explosão das cores .....	57
Figura 22 - Produção Visual Colaborativa da Oficina 2 .....	58
Figura 23 - Produção Visual da Oficina 3: Autorretratos.....	59
Figura 24 - Produção visual da Oficina 4: Releituras .....	60
Figura 25 - Exposição Virtual Releituras .....	61
<i>Figura 26 - Respostas dos estudantes para a pergunta "Como foi para você realizar atividades com os recursos do Google Workspace for Education?".....</i>	<i>66</i>
Figura 27 - Página inicial da Sequência Didática.....	70
Figura 28 - Sumário da Sequência Didática .....	71
Figura 29 - Oficina 02: Cientistas das cores! (Passo a passo) .....	72
Figura 30 - Oficina 02: Cientistas das cores! (imagens e <i>hyperlinks</i> ) .....	73
Figura 31 - Oficina 02: Cientistas das cores! (Atividade prática) .....	74

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Critérios de observação.....	37
Quadro 2 - Critérios de observação e respostas .....	61

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVAs	Ambientes Virtuais de Aprendizagens
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
EAD	Educação a Distância
E.M.E.F.	Escola Municipal de Ensino Fundamental
PPGTER	Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
SENAC	Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>20</b>
2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS	20
2.2 ENSINO DA ARTE E UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS	28
<b>3. METODOLOGIA DA PESQUISA</b>	<b>32</b>
3.1 SUJEITOS DA PESQUISA	34
3.2. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	37
3.3. RECURSOS DO GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION	38
<b>3.3.1 Google Apresentações</b>	39
<b>3.3.2 Google Documentos</b>	40
<b>3.3.3 Google Formulários</b>	42
<b>3.3.4 Google Jamboard</b>	43
<b>3.3.5 Google Sites</b>	43
<b>3.3.6 Google Sala De Aula</b>	44
<b>3.3.7 Google Desenhos</b>	45
3.4 PLANEJAMENTO E MODELO OFICINAS	46
<b>4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	<b>52</b>
4.1. RELATO DA IMPLEMENTAÇÃO E OBSERVAÇÕES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA	54
<b>4.1.1. Oficina 01: Uma cor com tantas cores.</b>	54
<b>4.1.2. Oficina 02: Cientistas das cores.</b>	55
<b>4.1.3. Oficina 03: Autorretrato</b>	58
<b>4.1.4. Oficina 04: Dia de Exposição</b>	59
4.2. ORGANIZAÇÃO DAS OBSERVAÇÕES E ANÁLISE	61
<b>5. PRODUTO FINAL</b>	<b>69</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>75</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>77</b>

<b>APÊNDICE 01 - CARTA DE APRESENTAÇÃO</b>	<b>80</b>
<b>ANEXO 1 - QUADRO 01: MODELO DE OFICINA</b>	<b>81</b>
<b>ANEXO 2 - QUADRO 02: MODELO DE OFICINA</b>	<b>84</b>
<b>ANEXO 3 - QUADRO 03: MODELO DE OFICINA</b>	<b>87</b>
<b>ANEXO 4 - QUADRO 04: MODELO DE OFICINA</b>	<b>90</b>
<b>ANEXO 5 - FORMULÁRIO INICIAL</b>	<b>93</b>
<b>ANEXO 6 - FORMULÁRIO FINAL</b>	<b>95</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Para chegar neste momento da minha vida e poder apresentar este trabalho o qual acredito e dediquei os últimos anos, é essencial contar o caminho percorrido que me levou ao encantador mundo das tecnologias educacionais voltadas para a área das Artes. Escrever sobre a jornada percorrida até o momento, tanto acadêmica como profissional, é gratificante. Ter a possibilidade de rever toda trajetória, todo processo de construção, o qual me trouxe realização pessoal, é um sentimento único e de gratidão.

Graduada na área das Artes Visuais, possuo diploma de bacharel e de licenciatura em Artes Visuais com ênfase em Estamparia (UFSM), Pós-Graduada em Design de Superfície e Estamparia (UFSM) e Docência no Ensino Superior (SENAC). Entrei na universidade com 17 anos e escolhi o curso por gostar de algumas de suas características. Venho de uma cidade do interior onde não se tem muito contato com o universo das Artes. Ao entrar no curso da UFSM, fui surpreendida com a gama de possibilidades, que havia nesse meio e que os alunos, após o término do primeiro ano, escolhem em qual área das Artes querem dar maior ênfase e ampliar seus conhecimentos. No meu caso, escolhi o “Atelier de Estamparia”. A cada cadeira, a cada semestre, o amor, o aprendizado só cresciam e foi onde trabalhei com projetos pessoais.

Aos 21 anos, me formei e logo ingressei numa pós-graduação direcionada à área escolhida na graduação, o *design* de estamparia. Disciplinas como: história do *design*, *rapport*, de cores, desenho e outras, me auxiliaram no desenvolvimento de trabalhos e ampliaram meu leque de interesses.

Do 3º semestre da graduação até o final da pós-graduação em estamparia fiz parte do Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq/UFSM, onde são realizados trabalhos que ligam a arte ao *design* e às tecnologias, com finalidade de participação em exposições, painéis e eventos afins.

Aos 23 anos, analisando o mercado de trabalho e desejos futuros, percebi a necessidade de ter o conhecimento e titulação na área da educação. Assim, realizei a pós-graduação em Docência no Ensino Superior, na forma Educação a Distância (EAD). A cada disciplina do curso era algo novo, como na Disciplina de

Desenvolvimento Profissional Docente, e compreendi o que é “ser um professor preparado para os dias atuais”. A cada leitura indicada observava a necessidade de muita dinâmica na atuação do educador. Todo este aprendizado didático-pedagógico foi e continua sendo fundamental, do planejamento até os tipos de abordagens, que estão me auxiliando na compreensão deste universo, no qual estou inserida como professora. E temas trabalhados, como: a identidade do docente profissional, o papel do professor e suas competências e habilidades, trouxeram-me um novo olhar sobre “o ensinar”.

Aos 24 anos, apaixonada pela educação, decidi retornar à universidade e realizar o curso de Licenciatura Plena em Desenho e Plástica. Onde consegui unir o que já amava no curso e novos conhecimentos em educação.

Em 2019, com 27 anos fui nomeada professora de Arte na Rede Municipal de Ensino de Santa Maria – RS, trabalho com os anos finais na E.M.E.F. Prof<sup>a</sup>. Rejane Garcia Gervini e como “Ponto focal”. Mais uma vez, tive contato com as tecnologias, pois desde a primeira graduação trabalhei com programas de edições de imagens e por estar sempre pensando em novas possibilidades, adaptando jogos para aplicar nas aulas de arte, me foi ofertado a responsabilidade pela parte de tecnologia da escola no Programa Educação Gaúcha Conectada. Ponto focal é a pessoa responsável pelo projeto, pelas plataformas, aulas de robótica, assistência aos professores e alunos. E durante a pandemia do Covid19 esse papel foi além, auxiliando as famílias dos alunos e professoras com relação aos seus equipamentos para as aulas remotas e online, com uso dos aplicativos do *Google Workspace for Education*.

Em 2020, senti a necessidade de ir além e me aperfeiçoar no campo tecnológico, aos 28 anos, estar neste lugar e cursando o Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, está sendo muito gratificante para minha vida pessoal e me fazendo crescer profissionalmente, pois, a compreensão de que novas formas de apresentar o conhecimento por meio das tecnologias digitais está sendo de muita valia no sentido de que “o professor nunca obtém todo o saber”. Sendo assim, acredito que não apenas o professor, mas todos estão em constante aprendizagem, sendo de grande valia ter a mente aberta para novas ferramentas, questionando-se como profissional educador e estando disposto a desafiar-se.



Há muito tempo escutamos que a educação precisa caminhar de “mãos dadas” com as tecnologias. E, no atual cenário pandêmico, com as novas formas de viver, onde a educação passou de forma abrupta para o virtual e ao híbrido, percebemos a fragilidade deste setor, não apenas de estrutura tecnológica dos alunos, sem acesso à rede de internet, como a pouca apropriação dos professores com a informatização do ensino.

Nessa perspectiva, as possibilidades de aprendizagens em rede, embora tenha melhorado bastante, ainda não atingem um nível satisfatório no ambiente educacional, onde imagens, vídeos e diferentes materiais disponíveis em rede são utilizados de maneira limitadas. Por sua vez, isso acaba não gerando uma discussão satisfatória em torno do conteúdo, às vezes, servindo como meras ilustrações ao texto, não possibilitando pensamento crítico e uma aprendizagem ativa. “Estar em rede, compartilhando, é uma grande oportunidade de aprendizagem ativa, que uns conseguem explorar com competência, enquanto outros desperdiçam com futilidades” (MORAN, 2018, p. 8).

Relata, também, uma relação com a neurociência e apresenta a forma como nosso cérebro aprende e se desenvolve conectando-se em rede. Destacando o papel dos ambientes de aprendizagem quanto às iniciativas de proporcionar espaços e formas diferentes de relacionamento com o mundo, por meios de redes, tecnologias, colaboração e assim proporcionando novas maneiras de aprendizado aos estudantes.

Bacich (2018) aponta que estudos demonstram que educadores já possuem familiaridade com as tecnologias digitais, entretanto, na maioria das vezes, utilizam ao longo do planejamento e não em sala com os estudantes. A autora complementa, que o educador deve “propor atividades que busquem uma comparação, uma postura reflexiva ou, ainda, a utilização de informações pessoais, decorrentes do que foi trabalhado em sala de aula, para resolver a questão” (p. 134).

Propor que professores introduzam as tecnologias digitais, não apenas no momento de planejar, mas, em sala de aula, como um recurso potencializador do conhecimento não é algo que irá acontecer de maneira natural e rápida. É necessário tempo de apropriação e desenvolvimento com tais recursos pois, “se trata de um movimento gradativo que ocorre em etapas até que seja possível alcançar uma ação

crítica e criativa por parte do professor na integração das tecnologias digitais em sua prática” (BACICH, 2018, p. 130).

Em 2020, devido ao corona vírus (COVID-19) fomos obrigados a olhar para as diversas plataformas disponíveis na rede de internet, mas que ainda estavam distantes dos planejamentos diários. Observa-se que, no sistema educacional, muitos profissionais estavam desatualizados no quesito utilização de recursos informáticos, sem formação ao longo de sua carreira e evitando-as por terem “medo” das tecnologias, ou temerem a perda de seu papel em sala de aula, o de professor.

Nesse contexto, emergiram diferentes espaços educacionais, como por exemplo a plataforma *Google Sala de Aula*, uma das principais referências no ensino remoto emergencial para uso dos professores, dentre outras tantas ferramentas do *Google Workspace for Education* disponibilizadas pelo *Google* neste período de distanciamento social.

No momento de retornar com o ensino presencial, por que não pensar o ensino da Arte associado às ferramentas disponibilizadas no *Google Workspace for Education*? Nesse sentido, acredita-se que, ao desenvolver metodologias que aproximem os estudantes e os estimulem a uma visão crítica da Arte através do uso da tecnologia, ou até mesmo com criação de jogos, podem ser estratégias viáveis de tornar mais estimulante o processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, analisar a possibilidade de se produzir uma sequência didática digital, para o desenvolvimento da disciplina de Artes, no 6º ano do Ensino Fundamental da Educação básica, nos motiva a ação-reflexão-ação. A partir disso, foi possível produzir sequência didática digital para desenvolver a disciplina de Artes, no 6º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica.

Na linha de pesquisa Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede, a investigação tem como objetivo geral analisar em que medida as ferramentas digitais do *Google Workspace for Education* podem potencializar os processos de ensino-aprendizagem da disciplina de Artes, no 6º da Ensino Fundamental da Educação Básica. Será desenvolvida por meio da realização dos seguintes objetivos específicos:

- Conhecer os recursos do *Google Workspace for Education* passíveis de uso na disciplina de artes do 6º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica;
- Planejar quatro oficinas para desenvolver os conteúdos curriculares de arte e tecnologia referente ao 6º ano;
- Implementar e analisar as oficinas;
- Verificar as contribuições dos recursos do *Google Workspace for Education* e produzir material didático para a disciplina de arte do 6º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica integrado com os recursos do *Google Workspace for Education*.

Neste estudo, serão trabalhados cinco Capítulos, no primeiro capítulo temos o referencial teórico que contempla a educação e tecnologia; o ensino da arte e utilização das tecnologias. O segundo traz a metodologia da pesquisa, sujeitos de pesquisa, recursos do *Google Workspace for Education*, planejamentos das oficinas e instrumentos de coleta de dados. Já no terceiro capítulo temos apresentação e análise dos dados, no quarto o produto final, no quinto e último capítulo temos as considerações finais e logo em seguida as referências.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

A história que contamos sobre nossa vida, conhecimentos, conquistas, desafios etc., se dá ao constante processo de aprendizagem que nos desenvolve ao longo da trajetória, através das experiências vividas por cada pessoa, somos uma constante que aprende fazendo. No cotidiano, as tecnologias aos pouco vão se introduzindo e trazendo desafios que no processo diário se tornam naturais, proporcionando novas vivências. Assim,

em processos de design aberto, enfrentando desafios complexos, combinando trilhas flexíveis e semiestruturadas, em todos os campos (pessoal, profissional, social) que ampliam nossa percepção, conhecimento e competências para escolhas mais libertadoras e realizadoras. A vida é um processo de aprendizagem ativa, de enfrentamento de desafios cada vez mais complexos (MORAN, 2018, p. 2).

Devido aos avanços tecnológicos tivemos grandes mudanças nas formas de comunicação e assim influenciando todo campo onde interagimos, e na educação não seria diferente, proporcionando novas formas de interações com a aprendizagem (PRADO E ROSA, 2008).

As palavras “tecnologia e as mídias” são muito conhecidas e essenciais nos dias atuais, mas ainda surgem dúvidas sobre elas e quais suas diferenças. Filatro e Cairo (2015) nos traz que “a tecnologia é um veículo para comunicar mensagens, as quais são representadas em uma mídia”, deixando mais claro essas concepções. Somos uma geração de tecnologias de total conexão, interligando pessoas, podendo estar em diferentes distâncias e tempos, ao mesmo tempo. E Moran (2003) coloca que

vale a pena inovar, testar, experimentar, porque avançaremos mais rapidamente e com segurança na busca destes novos modelos que estejam de acordo com as mudanças rápidas que experimentamos em todos os campos e com necessidade de aprender continuamente (MORAN, 2003, p. 2).

Ser atualizado tecnologicamente traz junto a necessidade de constantemente estar estudando e propondo novas maneiras de apropriação dos recursos digitais, principalmente na área da educação. A integração das novas tecnologias em ambientes educacionais já é assunto discutido na sociedade, entretanto existe uma

desigualdade na propagação destes meios em relação à utilização dos equipamentos em sala de aula, com finalidade pedagógica (MEDEIROS, 2009).

Nos últimos anos, foram realizados investimentos no setor de tecnologias nas escolas brasileiras. Conforme Moreira (2016), investimentos que “voltaram-se especialmente para a inserção de computadores, acesso à Internet e formação de professores para o uso pedagógico dessas tecnologias e para as inúmeras possibilidades que esses dispositivos podem proporcionar” (p. 62). Mesmo com tais políticas, ainda assim, não temos uma efetivação em seu uso por parte dos docentes.

Conforme Bacich (2018, p. 130),

O desenvolvimento profissional dos professores que atuam em instituições de ensino da educação básica ao ensino superior, tem sido considerado um desafio nas esferas pública e privada. Podemos observar que, na época em que os computadores foram inseridos na escola, muitos professores aderiram à novidade continuaram a ministrar o mesmo tipo de aula, mudando apenas o recurso (computador no lugar do quadro de giz). Tornar o professor proficiente no uso das tecnologias digitais de forma integrada ao currículo é importante para uma modificação de abordagem que se traduza em melhores resultados a aprendizagem dos alunos.

É necessário a compreensão de que a tecnologia em si não é a garantia de aulas de qualidade, que os alunos estarão motivados e comprometidos com as propostas, isso não apenas em aulas à distância, mas também, nas presenciais. Depende da atuação e condução do professor, de apresentar incentivo e estímulo para se apropriarem das tecnologias (PRADO E ROSA, 2008).

As tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ampliam as formas de pensar e de ver a educação na atualidade. As Instituições de Ensino Superior já utilizavam Ambientes Virtuais de Aprendizagens (AVAs) em seus cursos de graduação e de pós-graduação, onde muitos são realizados em plataformas no formato totalmente virtual. Isso, nos leva a uma reflexão sobre a importância da introdução de tecnologias em outros níveis da educação, com a utilização de plataformas como salas de aula virtuais, trabalhando de forma presencial e remota nas fases iniciais da aprendizagem, como a Educação Infantil e a Educação Básica.

Quando falamos de ensino presencial, sala de aula, “batemos em pontos” onde os avanços tecnológicos e científicos são poucos utilizados, “o modelo de aula continua predominantemente oral e escrito, assim como os recursos utilizados”

(THUINIE, 2018, p.3). Não podemos esquecer-nos da importância do ensino tradicional presencial, pois foi a base de nossa formação, nem das potencialidades de ensino que o uso desses novos recursos proporciona.

Mesmo com todo desenvolvimento e introdução de tecnologias é visível que ainda exista o desafio da apropriação pelos docentes e sua introdução nos planejamentos educacionais. Esta nova maneira de se comunicar exige dos profissionais preparação e estudos, para que as novas ferramentas sirvam como potencialidades da aprendizagem (NARDIN, FREUT E BASTOS. 2009).

Castells (2005) menciona sobre a importância de conhecermos como as tecnologias digitais estão envolvidas em nossas vidas para que possamos atingir nossos objetivos da seguinte maneira:

A questão é reconhecer os contornos do nosso novo terreno histórico, ou seja, o mundo em que vivemos. Só então será possível identificar os meios através dos quais, sociedades específicas em contextos específicos, podem atingir os seus objetivos e realizar os seus valores, fazendo uso das novas oportunidades geradas pela mais extraordinária revolução tecnológica da humanidade, que é capaz de transformar as nossas capacidades de comunicação, que permite a alteração dos nossos códigos de vida, que nos fornece as ferramentas para realmente controlarmos as nossas próprias condições, com todo o seu potencial destrutivo e todas as implicações da sua capacidade criativa. (p.19).

Filatro e Cavalcanti (2018) contribuem com a fala desse uso das ferramentas tecnológicas na aprendizagem, onde aperfeiçoamos o tradicional e olhamos para o futuro em sala de aula.

E hoje, com força e rapidez muito maiores, vemos uma proliferação de soluções inovadoras para a educação propostas por startups<sup>1</sup> educacionais e players não tradicionalmente ligados ao ensino e aprendizagem. [...] É o sonho com uma educação indolor, divertida e de fácil consumo, que acompanha aqueles que não se conformam com o estado atual das coisas na educação. (FILATRO E CAVALCANTI, 2018, p.2)

Possuir habilidades diversas para realizar novas possibilidades no planejamento das aulas já é algo necessário ao professor, para que desperte primeiro o interesse pelo estudo/conteúdo dos estudantes e a avaliação não pode se distanciar, apresentando diferentes possibilidades de retorno das atividades. Além desta

---

<sup>1</sup> Startups possui significado literal de “empresa emergente”, ou seja, são empresas que surgem de ideias inovadoras e não convencionais que trabalham em condições de extrema incertezas, pois estão em desenvolvimento no mercado (SEBRAE, 2021).

organização, saber selecionar os recursos tecnológicos adequados para o contexto das turmas/escola (NARDIN, FREUT E BASTOS, 2009).

Moran (2015), nos mostra este encantamento com as possibilidades na educação, “ensinar e aprender nunca foi tão fascinante, pelas inúmeras oportunidades oferecidas, e, por outro, tão frustrante, pelas dificuldades em conseguir que todos desenvolvam seu potencial e se mobilizem de verdade para evoluir sempre mais”, se faz necessário a resiliência do professor, vontade de aprender e a mudar. Pois,

O papel ativo do professor como designer de caminhos, de atividades individuais e em grupo é decisivo e diferente. O professor torna-se, cada vez mais, um gestor e orientador de caminhos coletivos e individuais, previsíveis e imprevisíveis, em uma construção mais aberta e empreendedora. (MORAN, 2018, p. 9)

Do exposto, depreendemos que o educador tem o papel de mediador, incentivador e não mais o detentor do conhecimento. E cabe ao mesmo oportunizar o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, para que cada vez mais tenham aprendizagens significativas e para isso precisam de incentivo e mentoria.

Moran (2018, p.2) ressalta que “cada vez mais que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda.”. O professor conquista relevância através da orientação ou mentoria, com papel de auxiliar os estudantes a trilhar uma aprendizagem significativa, irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, por meio de propostas motivadoras, questionadoras e com função de orientar. Diferenciando-se do modelo conhecido como tradicional, professor detentor do conhecimento, explicando tudo e o aluno apenas recebendo as informações. Mais, “estudos revelam que quando o professor fala menos, orienta mais e o aluno participa de forma ativa, a aprendizagem é mais significativa” (p. 4).

A educação contemporânea necessita de profissionais empenhados e que estejam acompanhando os avanços tecnológicos, recriando formas de ensino e aprendizagem com auxílio de novas perspectivas do fazer na educação. Um contexto onde se faz necessário a otimização de tempo e espaço, é necessário utilizar de tais recursos a seu favor. Além de diminuir distâncias, as tecnologias, auxiliam na organização do tempo, encurtando esses espaços, aumentando este momento para se dedicar as criações e disseminação do conteúdo aos estudantes (MEDEIROS,

2009), lembrando sempre que o professor passa a ser mediador e nesse tempo pode auxiliar o desenvolvimento do protagonismo de seu aluno (Figura 1).

Figura 1 - Imagem produzida na oficina 03



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Pavão e Saccol (2019) completam trazendo a importância das ações pedagógicas se apropriem das inovações, sendo essências nos processos de ensino e aprendizagem como motivadoras, que estimulem a curiosidade dos estudantes para novas descobertas. As autoras trazem a necessidade e urgência de tais atividades na educação pública, olhando para os alunos que se encontram em vulnerabilidade social, para que se sintam pertencentes ao lugar, a sua aprendizagem sem deixar a escola em segundo plano.

Uma postura mais ativa do aluno e mediadora do professor requer novas práticas pedagógicas, desenvolvendo práticas de ensino através de aulas *maker* (aprender criando com as próprias mãos) e ampliar as oportunidades com variedades. Destacar conhecimentos prévios de cada estudante, trabalhar com estímulos



sensoriais para despertar novas curiosidades, e como consequência, novos conhecimentos (MORAN, 2018).

Para que tais mudanças ocorram na formação do estudante e, claro, do professor, se faz necessário, além de conhecer a tecnologia, saber apropriar-se das potencialidades dela junto às metodologias ativas nos planejamentos diários. Pequenas mudanças já produzem uma reação no fazer pedagógico, conforme Filatro e Cairo (2015) “a inovação pode ser tão simples e acessível como a releitura de uma solução existente ou a adição de melhorias e a elaboração de extensões que visem incrementar versões atuais de produto, processo ou serviço” (p. 3).

As metodologias ativas são estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e colaborativa que envolvem e engajam os estudantes no desenvolvimento de projetos e/ou atividades práticas. Nos contextos em que são adotadas, o aprendiz é visto como um sujeito ativo, que deve participar de forma intensa de seu processo de aprendizagem (mediado ou não por tecnologias), enquanto reflete sobre aquilo que está fazendo. (FILATRO E CAVALCANTI, 2018, p.12)

De acordo com Moran (2018) “toda aprendizagem é ativa em algum grau, porque exige do aprendiz e do docente formas de movimentação interna e externa, de motivação, seleção, interpretação, comparação, avaliação, aplicação” (p. 3). Fazendo com que professoresousem a saírem de suas zonas de conforto constantemente e proporcionando novos caminhos de aprendizado. Quando o professor se mostra motivado, ele contagia o estudante na realização da proposta.

Conforme a fala de Filatro e Cavalcanti (2018), a utilização das metodologias ativas proporcionam a valorização da autonomia e protagonismo do estudante diante de sua aprendizagem, colocando o ser humano no centro do processo. E,

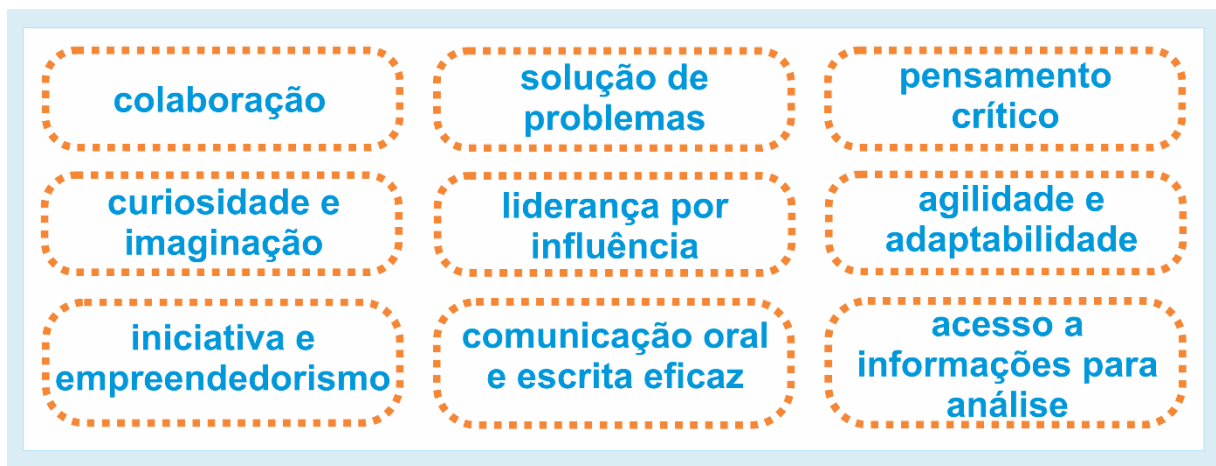
Não é errado dizer que, em linhas gerais, as metodologias ativas se ancoram em uma visão mais humanista, menos tecnicista da educação, e são inspiradas por teóricos cujas teses foram erguidas em contraposição a modelos tradicionais vigentes. Mas, ainda assim, propõem um tipo de inovação incremental que pode ser adotado dentro do circuito escolar-universitário, sem desorganizar a estrutura clássica das instituições de ensino: ano letivo, hora/aula, organização serial dos conteúdos, organização de alunos por turmas, professores responsáveis por cadeiras disciplinares, certificação ao final do processo [...]. (FILATRO E CAVALCANTI, 2018, p.7).

O campo da neurociência revela que aprendizagem é um processo único em cada ser humano, onde cada pessoa aprende de maneira diferente da outra, dando

foco ao que tem mais significado e relevância para si, mediante a conexões cognitivas e emocionais (MORAN, 2018).

Na figura abaixo (Figura 2), podemos observar competências fundamentais para profissionais e cidadãos do século XXI, onde são listadas nove competências e estão em destaque, pois são escutadas no ambiente escolar.

Figura 2 - Competências fundamentais para profissionais e cidadãos do século XXI.



Fonte: Adaptado pela autora. (Filatro e Cavalcanti, 2018, p.17)

Para que sejam desenvolvidas tais competências em sala de aula, as metodologias ativas devem caminhar junto ao processo de aprendizagem. Filatro e Cavalcanti, somam ao conteúdo referenciando Paulo Freire,

reconhecido educador brasileiro, considera que autonomia é fator fundamental no processo de aprendizagem, pois equivale à capacidade de uma pessoa agir por si mesma, sem depender de outras pessoas. Freire explica que a construção da autonomia deve ser centrada na vivência de experiências estimuladoras que advém da tomada de decisão e da possibilidade de o aluno assumir responsabilidade por sua própria aprendizagem. O autor considera que a autonomia é o ponto de equilíbrio entre a autoridade do professor e a liberdade do aprendiz. Por isso, a autonomia produz autoconfiança, estimulando os alunos a exercer um papel ativo no processo de aprender. (FILATRO E CAVALCANTI, 2018, p.19-20)

O mercado de trabalho procura profissionais proativos, criativos, críticos e para isso é necessário desenvolver tais habilidades nos estudantes, desde sua aprendizagem inicial, para que se torne algo natural, espontâneo. Com isto, pensar na diversificação das abordagens educativas, possibilidades que são encontradas através das metodologias ativas que “dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo,

experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor” (MORAN, 2018, p. 4). Bacich, 2018, declara que

o computador oferece versatilidade e diversidade de uso, configurando-se como um importante aliado do trabalho docente. Com auxílio da máquina, as redes e novas conexões formadas ampliam-se de tal maneira que estabelecer conexões entre todas essas informações requer um aprendizado prático e não teórico. Só há possibilidade de aprender a fazer um uso integrado das tecnologias digitais se estudantes e educadores fizerem uso desses recursos em situações reais de aprendizagem, atuando de forma colaborativa e vivenciando situações em que as TDIC possibilitem um posicionamento crítico e, conseqüentemente, favoreçam uma aprendizagem realmente transformadora (BACICH, 2018, p. 134).

Moran (2018) complementa, para que a educação tenha um papel relevante se faz necessário apropriar-se das possibilidades tecnológicas já existentes em nosso cotidiano dentro dos planejamentos educacionais, proporcionando desenvolver as trajetórias educacionais de forma individual, colaborativa, personalizada e com orientação do educador.

Ter a internet e ferramentas tecnológicas tão inseridas à nossa realidade, nos remete ao conceito da ubiquidade, que significa estar presente em toda a parte e ao mesmo tempo (DIAS, 2010) e esses recursos nos permitem uma comunicação através de imagens, sons, animações e hipertextos, tornando cada vez um mundo mais dinâmico

[...] A interatividade é a grande característica da maior parte dos instrumentos disponíveis nos ambientes virtuais de aprendizagem, desde que tais ferramentas estejam vinculados a um projeto pedagógico dialético, com objetivos voltados ao desenvolvimento de competências indispensáveis ao cidadão nessa nova sociedade da informação e do conhecimento, tais como poder de adaptação constante às mudanças, a flexibilidade diante das múltiplas exigências profissionais e o poder de trabalhar bem em equipes multidisciplinares.” (PRADO E ROSA, 2008, p.185)

No momento estamos vivenciando uma quebra de paradigmas, novos espaços estão abertos, novas formas de conceber e fazer educação. “As novas tecnologias digitais trazem um potencial de transformação nas formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender (NOVA; ALVES, 2003 apud DIAS, 2010, p. 62)”.

Propondo a necessidade de estar atualizado, conhecendo, apropriando-se das potencialidades criadas pela interação das tecnologias disponíveis, permitindo uma nova construção do conhecimento.

## 2.2 ENSINO DA ARTE E UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS

A aprendizagem ocorre de forma significativa quando os estudantes conseguem ver sentido nas propostas dos professores, quando são questionados a trazerem suas vivências, quando existe motivação e engajamentos através de projetos que proporcionam diálogos, que levantam questionamentos e promovam discussões acerca do conteúdo (MORAN, 2018). Nesses projetos, o professor se faz presente como mediador/orientador, assumindo esse papel, se apropria das tecnologias digitais para facilitar o diálogo, despertando o interesse por parte dos estudantes mediante a sua aprendizagem e seu papel de protagonista.

Já que estamos cercados de dispositivos visuais e tecnologias digitais, nós, professores, temos a intenção de atuar como facilitadores das experiências de nossos estudantes, não de simplificar e sim no sentido de ampliá-las e inter-conectá-las, aumentando o repertório. Promover vivências que permitam a compreensão de como as imagens potencializam nossos pensamentos, ações e sentimentos, e, também, sobre suas identidades e contextos sócio históricos (HERNÁNDEZ, 2007).

Estes novos olhares projetam-se nas tecnologias (net-art), na utilização de imagens de arquivo (Gómez Isla, 2000) em uma hibridização de gêneros e propostas (Zbingiew Libera), devido ao fato de que, tal como é apontado por Johanna Drucker (1999), as artes visuais, para a criação de suas representações, mostram-se cada vez mais (de)pendentes da cultura dos meios de comunicação e das formas de visualidade geradas na vida cotidiana. (Hernández, 2007, p. 34).

Hernández (2007) destaca o hibridismo e as tecnologias para propostas de criação no campo artístico, algo que se desenvolve naturalmente mediante a cada vez mais o ser humano interagindo dentro destas redes digitais.

O campo artístico sempre esteve e está envolvido com as tecnologias e meios de seu tempo, afetando diretamente nas produções visuais, audiovisuais, sonoras. Teve um tempo onde as artes eram mais restritas ficando na pintura, desenho, colagem, ou seja, nas técnicas chamadas de tradicionais (MARTINS, 2007). Machado (2002) complementa com a fala que as mais diferentes máquinas estão ultrapassando suas funções iniciais básicas e atingindo outros campos de atuação, como a maneira de nos comunicarmos, a educação, a aprendizagem e as formas de expressar a Arte.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõem uma política nacional da Educação Básica que visa o alinhamento de políticas e ações na esfera federal, estadual e municipal, “referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação” (BNCC, 2018, p.8).

Ambientes educacionais necessitam desenvolver iniciativas para contribuir na formação dos estudantes para o mundo, “ampliando as diferentes redes sociais e tecnológicas, pessoais, grupais e institucionais, contribuem para oferecer ricas oportunidades de aprendizagem” (MORAN, 2018, p. 7-8). Ele já traz em sua fala, que na educação não cabe mais estar desconectado e um mundo conectado, é necessário educar para o futuro, de forma sustentável e inovadora, variando os encontros presenciais e analógicos que ainda são importantes na educação. Com isto, dentro desta proposta a BNCC propõe 10 competências gerais da educação básica e traz o foco nas tecnologias como na competência nº 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, p. 9).

A Arte tem um papel fundamental na formação de cada indivíduo, proporcionando senso crítico, autonomia e criatividade. Além dos métodos tradicionais que conhecemos dentro do ensino artístico (desenho, pintura, música, dança e movimentos corporais), a BNCC (2018) apresenta eixos de articulação onde destaca a implementação de tecnologias neste campo, como percebemos no seguinte trecho:

Na BNCC de Arte, cada uma das quatro linguagens do componente curricular – Artes Visuais, Dança, Música e Teatro – constitui uma unidade temática que reúne objetos de conhecimento e habilidades articulados às seis dimensões apresentadas anteriormente. Além dessas, uma última unidade temática, Artes integradas, explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação (BNCC, 2018, p. 197).

A BNCC (2018) complementa o campo artístico com 9 competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental, destaca-se como já mencionado, a competência número 5: “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística” (BNCC, 2018, p.198), contribuindo para que as tecnologias digitais educacionais sejam somadas aos planejamentos do professor.

Atualmente, as tecnologias digitais não se encontram mais apenas como um apoio para o ensino, são meios que proporcionam uma aprendizagem significativa, criativa, crítica, compartilhada e personalizada, para que elas tenham esse potencial educativo é necessário que os profissionais da área estejam abertos ao novo, atualizados, com currículos abertos e que se apropriem das potencialidades das metodologias ativas (PÉREZ GÓMEZ, 2015 apud MORAN, 2018).

[...] Com a midiática das tecnologias, o currículo se desenvolve a partir do diálogo entre pessoas, linguagens, conhecimentos e culturas, da elaboração de produções (nós) e de caminhos epistemológicos (ligações) de aprendizagem, da reflexão e depuração de processos, produções e trajetórias, cujos registros descortinam narrativas curriculares singulares (DIAS, 2008). (ALMEIDA, 2016, P. 531)

É comum escutarmos que os jovens, nossos estudantes, são uma “geração inserida nas tecnologias”, de fato o são e possuem uma facilidade ao interagirem com elas, mas isso não quer dizer que eles saibam selecionar, interpretar, pesquisar, comunicar e organizar de modo eficiente as informações e conteúdos que encontram. Assim, propor mudanças na maneira de realizar as aulas, potencializando o estudante como protagonista da construção de sua aprendizagem e integrando a utilização de tecnologias dentro desse processo de ensino (BACICH, 2018), os prepara para serem os profissionais do futuro.

As tradicionais técnicas da arte já foram muito trabalhadas e recriadas pelos artistas, entrando na fase de seu esgotamento e emergindo no campo artístico as novas mídias digitais. Chegam com amplas possibilidades de criações e permitindo experimentos criativos, com esta chegada é necessário que os consumidores, educadores, estudantes de arte tenham a mesma sensibilidade e saibam extrair os benefícios desta nova visão da arte (MACHADO, 2002).

Ao permitir que um maior número de pessoas tenha acesso ao conhecimento que a humanidade vem produzindo ao longo do tempo, as TIC podem contribuir para que as próprias pessoas descubram seu potencial de produção da própria história e não apenas de reprodução do pensamento dominante em um certo período. (MEDEIROS, 2009, P.140)

É preciso ter o entendimento que a arte contemporânea não possui a intenção de excluir as técnicas tradicionais do campo artístico, ela vem com trabalho conjunto, trazendo colaboração e todas as técnicas aliadas em suas produções. Proporcionando ao público novas vivências estéticas, tornando-se interativa,

despertando os sentidos – do olhar, do sentir, do perceber (MARTINI, 2008). Essas questões vêm ao encontro do ensino da arte em sala de aula, propor atividades e realizar planejamentos que envolvam estes recursos, de sua união com o ensino tradicional. Além de serem ferramentas de desenvolvimento artísticos, as novas tecnologias permitiram uma nova forma de distribuir e apreciar a arte contemporânea (MARTINS, 2007), como por exemplo as exposições virtuais, visitas em museus pelos sites, proporcionam uma nova maneira de apreciação da arte, diminuindo distâncias e tempo de deslocamento. Conseqüentemente, podem ampliar as experiências e possibilitar que mais pessoas possam ter acesso a este universo cultural.

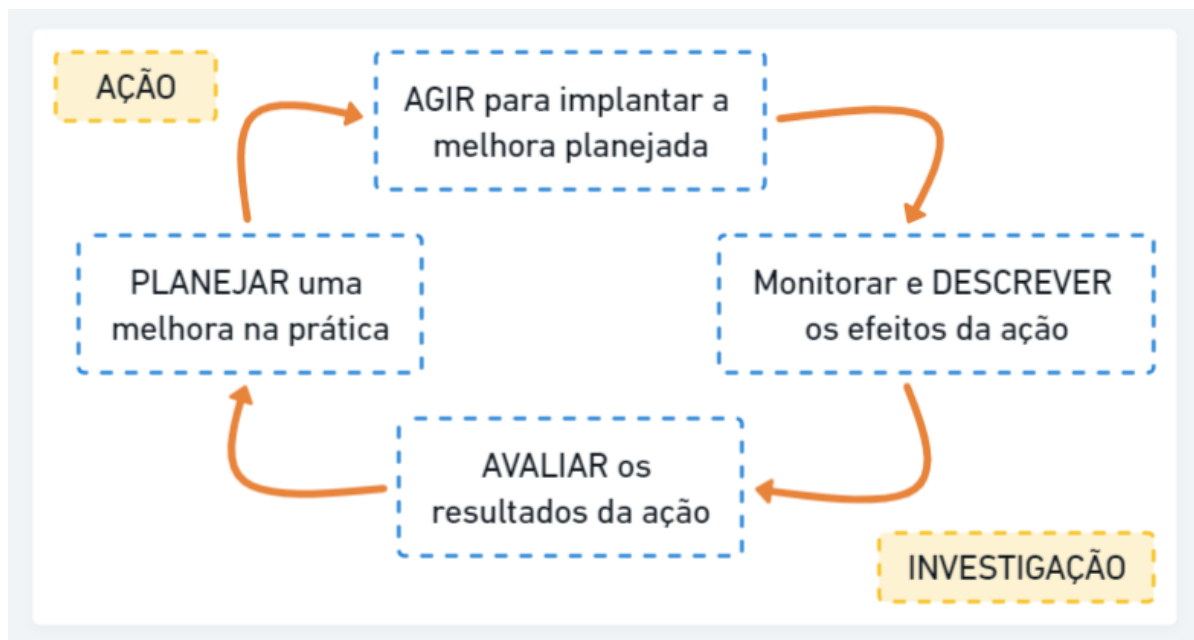
### 3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta proposta de pesquisa caracteriza-se quanto sua natureza em aplicada a abordagem é mista (quantitativa e qualitativa) e quanto aos procedimentos metodológicos é da pesquisa-ação. Metodologia que caracteriza-se por ser “participativa na medida em que inclui todos os que, de um modo ou outro, estão envolvidos nela e é colaborativa em seu modo de trabalhar” (TRIPP, p. 448, 2005).

Conforme Engel (2000, p. 182), a pesquisa-ação é caracterizada por ser participante e engajada, unindo à ação a prática - desenvolvendo “o conhecimento e a compreensão como parte da prática. É, portanto, uma maneira de fazer pesquisa em situações em que se também se é uma pessoa da prática e deseja melhorar a compreensão desta”. O autor acrescenta que este tipo de metodologia começou a ser utilizada na educação para auxiliar professores, ajudando-os em soluções de problemas em sala de aula, incluindo o educador na pesquisa.

A pesquisa-ação ocorre dentro de quatro fases do ciclo básico (Figura 3), onde “planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quando da própria investigação” (TRIPP, 2005, p. 446).

Figura 3 - Representação em quatro fases do ciclo básico da pesquisa-ação.



Fonte: Adaptado pela autora (TRIPP, 2005, p. 446).

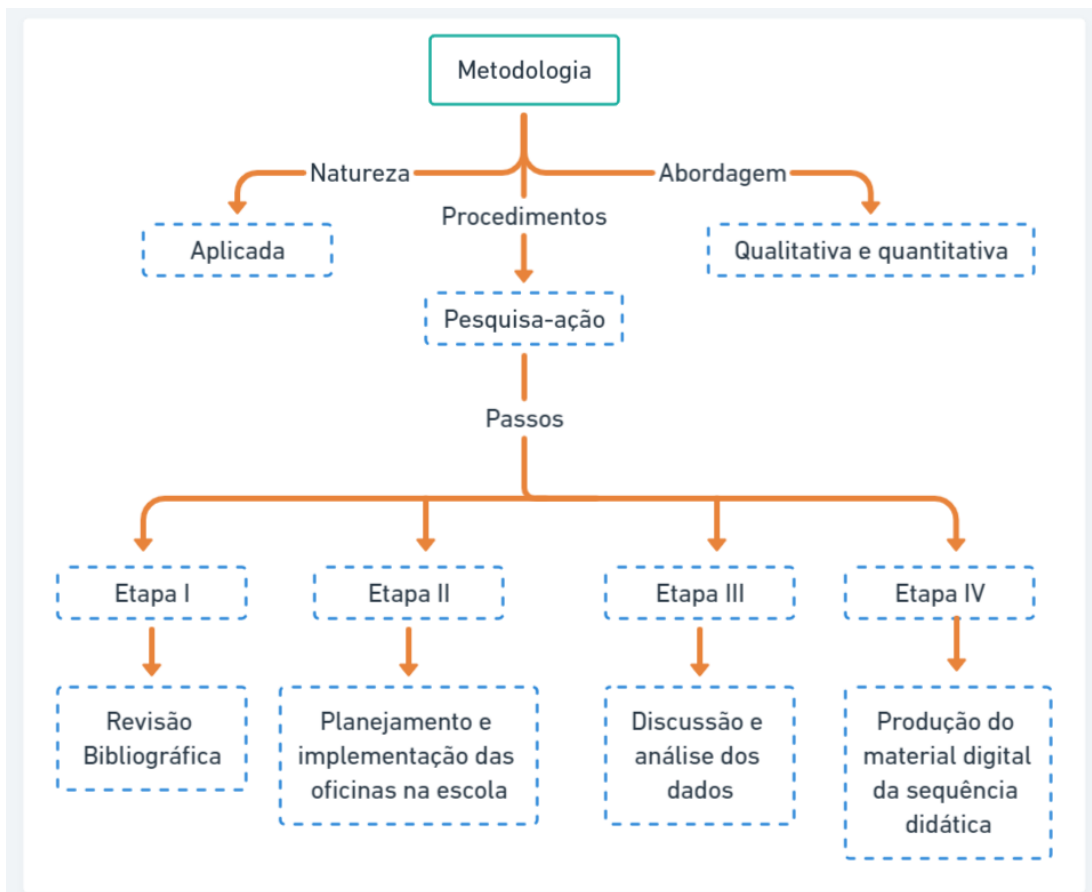


O modelo de pesquisa-ação permite que, após seu início, haja verificação do andamento da pesquisa e a reavaliação do restante planejado, sendo um formato flexível e que permite olhar para o processo inteiro. Assim, é pensada para pesquisa no campo educacional, sendo considerada importante

estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas. (TRIPP, 2005, p. 445).

A primeira etapa da pesquisa consistiu no planejamento e organização das oficinas, a segunda implementação da sequência didática na escola, a terceira consiste na discussão e análise dos dados e na quarta é dedicada a produção de material educacional digital com a finalidade de auxiliar os educadores quanto ao uso dos recursos do *Google Workspace for Education* nos planejamentos de aulas presenciais, híbridas e virtuais. Como podemos verificar no esquema criado com a síntese da pesquisa (Figura 04).

Figura 4 - Síntese da Metodologia de Pesquisa.



Ao longo do processo,

[...] é importante analisar os avanços conceituais dos estudantes; ao final de cada etapa do processo é o momento de verificar se os objetivos de aprendizagem foram atingidos. Nesse percurso, idas e vindas acontecem o tempo todo, replanejando a ação educativa, acertando os rumos a serem tomados, retomando o que for necessário para todo o grupo ou para alguns estudantes. (BACICH, 2018, p. 135)

As etapas desta pesquisa não se caracterizaram como fechadas, estando aberta a mudanças e alterações necessárias ao longo das observações realizadas durante aplicação das oficinas.

### 3.1 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos são alunos do 6º ano do ensino fundamental, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Rejane Garcia Gervini<sup>2</sup> (Figura 5), localizada ao final da Rua Viterbo Andrade da Silva, Vila Severo-Minuano, na cidade de Santa Maria-RS. Possui o total de 155 alunos matriculados, atendendo a Educação Infantil, Anos Iniciais e os Anos Finais da Educação Básica.

Figura 5 - Fotografia da EMEF Profª Rejane Garcia Gervini.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2021).

---

<sup>2</sup> A pesquisadora/professora solicitou, formalmente, à direção da instituição a autorização para realizar, em sala de aula, as oficinas e as observações necessárias para a pesquisa. Assim como, informar e esclarecer a natureza do projeto, os objetivos pretendidos, justificativa, duração do estudo, oficinas, questionários e observações.

A Turma do 6º ano, da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini, possui o total de 15 estudantes matriculados, 07 são meninas e 08 são meninos, dentre estes 02 são público alvo da educação especial. A disciplina de arte é aplicada uma vez na semana, sendo dois períodos de 50 minutos cada.

Foi selecionada a turma do 6º ano, pois a mesma necessita de um olhar mais atento aos processos de ensino e aprendizagem, em função de seu último ano de atividades presenciais ter sido em 2019. Naquela data os alunos frequentavam o 3º ano dos Anos Iniciais e devido a pandemia o 4º e 5º Anos aconteceram de forma remota/híbrida com atividades online e offline. O retorno presencial ocorreu em 2022, já iniciando uma nova etapa em sua vida estudantil nos anos finais da educação básica. Com isto muitas questões básicas necessitaram serem retomadas com a turma, desde a convivência e trabalhos em grupos, formas de estudo, organização nas disciplinas e horários.

Na turma, entre os estudantes, existem diferentes níveis de aprendizado, exigindo de o professor pensar nas mais diversas possibilidades de apresentar um conteúdo. Com isto as oficinas foram planejadas de maneira que permita trabalhar variadas abordagens de um mesmo assunto, já que cada indivíduo possui um processo de assimilação distinto. As oficinas trabalham os conteúdos a partir das habilidades de Arte previstas na BNCC (2018) para o 6º ano do Ensino Fundamental, onde foi considerado a diversidade da turma. A mesma oficina propõem conteúdo teórico com perguntas e atividades práticas com o material, onde pode-se trabalhar o que foi discutido.

A escola faz parte do programa Educação Gaúcha Conectada em parceria com a iniciativa da Educação Conectada do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) que no Rio Grande do Sul contempla escolas municipais e estaduais de ensino fundamental e médio das cidades de Cachoeira do Sul e Santa Maria. Tem o objetivo de

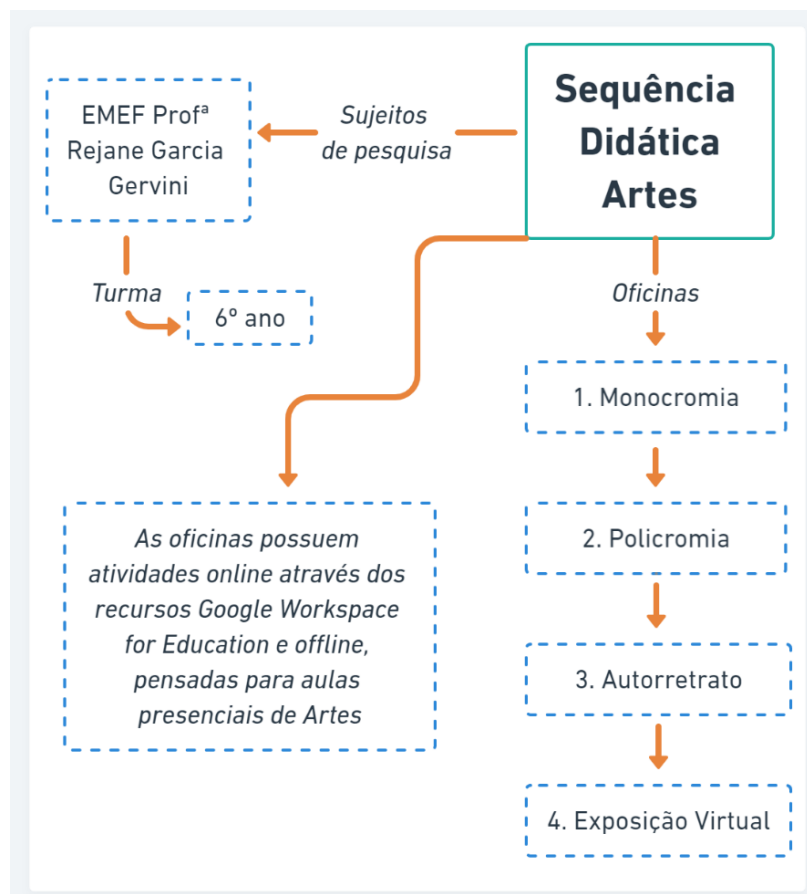
transformar a visão da Rede Pública de Ensino, qualificando o processo de construção do conhecimento dos estudantes, por meio de práticas inovadoras, envolvendo a adoção de metodologias que privilegiem o uso de tecnologias no processo pedagógico. O público-alvo é constituído por professores, gestores, alunos e comunidade escolar do território. Através do Grupo de Trabalho formado por uma equipe multidisciplinar, com a finalidade de estabelecendo metas, acompanhamento, monitoria, avaliação e sustentabilidade do projeto. (EDUCAÇÃO GAÚCHA CONECTADA, s/d, s/p)

Através do projeto, o espaço educativo da escola recebeu equipamentos tecnológicos para uso pedagógico em sala de aula, sendo 19 aparelhos de notebooks, 05 kits de materiais para robótica e diversos materiais eletrônicos.

Devido ao isolamento social, provocado pela pandemia de Covid-19, a escola atendeu a comunidade escolar na forma de ensino remoto emergencial, com exceção, de forma presencial, apenas aos alunos sem acesso às tecnologias, proporcionando acesso às *lives*. A partir de agosto de 2021, os responsáveis legais de cada estudante puderam optar pelo ensino presencial ou pelo remoto, com isto, não se tem como precisar o número exato de alunos em sala de aula presencial devido a flutuação das presenças. Em 2022, seguindo os protocolos necessários, a escola e todos os alunos retornaram ao ensino presencial.

A sequência didática desenvolvida neste ano que sinaliza a retomada da presencialidade (Figura 6) foi organizada em quatro oficinas com diferentes objetivos, conteúdos e atividades para cada uma delas.

Figura 6 - Síntese do planejamento da Sequência Didática.



Para a realização das oficinas, a escola tem uma boa estrutura e equipamentos novos. Levando em consideração a nova realidade exigida em função da pandemia do Covid19, as oficinas foram pensadas e baseadas em todos os cuidados e medidas de segurança e higiene exigidas pelo COE-E.

### 3.2. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Como instrumentos de coleta de dados foram realizados questionários, observações (registradas a partir de critérios pré-estabelecidos), produções dos estudantes. Para o registro e compilação de dados da pesquisa, muitas vezes utilizado o modelo de portfólio, onde são regularmente registradas informações produzidas pela prática e documentar o processo é uma característica da pesquisa-ação (TRIPP, 2005).

A pesquisa com a turma do 6º ano da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini, teve início com aplicação de um questionário para saber quantos estudantes e quais ferramentas do *Google Workspace for Education* eles conhecem, se já utilizaram ou nunca ouviram falar (Anexo 5). Ao final das oficinas, outro questionário foi realizado com a turma, onde os mesmos contribuíram e relataram sobre suas aprendizagens a partir das oficinas e ferramentas selecionadas (Anexo 6). Ambos questionários foi criados através da ferramenta Google Formulário. O questionário inicial encontra-se disponível através do link: < <https://forms.gle/miF5THXMPpCAzQu19> >.

Os dados estão organizados e analisados conforme a ordem aplicada, de acordo com a implementação das oficinas com a turma de 6º ano da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini. Além do formulário inicial e final, foram pensados cinco critérios de observação (Quadro 01), que foram respondidos ao longo de todos os encontros propostos.

Quadro 1 - Critérios de observação.

<b>Critérios para realização da observação</b>
1. A temática foi bem aceita pela turma?
2. O material elaborado para desenvolver a oficina atendeu aos objetivos?
3. Quais dificuldades foram encontradas ao realizar as práticas propostas?

- |   |
|---|
| 4. Aspectos positivos.                        |
| 5. Aspectos que podem ser melhorados          |
| 6. Nível de satisfação e interação dos alunos |

Fonte: Autoria própria, 2022.

### 3.3. RECURSOS DO GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION

As tecnologias em rede e as competências digitais são considerados importantes componentes na educação da atualidade. O estudante que não possui letramento digital pode perder oportunidades de informações, de acesso a materiais e conteúdos disponíveis, de comunicar, de argumentar, tornar suas ideias visíveis e consequentemente de aumentar suas possibilidades dentro do mercado de trabalho (MORAN, 2018).

Medeiros (2009) aponta que estudos do campo da psicologia nos trazem que ao estimular o maior número de sentidos em uma experiência no processo da aprendizagem, maior será a probabilidade de compreensão do conteúdo. Ou seja, é necessário que sejam realizadas diferentes propostas de um mesmo conteúdo, para que o estudante se aproprie da aprendizagem e faça uso das ferramentas tecnológicas que estão a sua disposição, olhando para suas potencialidades pedagógicas, buscando e propondo soluções inovadoras na construção do conhecimento por meio das linguagens midiáticas. Além, no processo individual, as inovações carregam junto as possibilidades de estimular a cooperação em trabalhos em grupos, colaborativos e propostas interdisciplinares.

O *Google* disponibiliza um conjunto de ferramentas adaptadas para escola e organizações de educação, chamado *Google Workspace for Education*. Sua filosofia menciona que “Acreditamos que todos, educadores e alunos de qualquer idade e em qualquer fase, merecem ter as ferramentas e habilidades necessárias para alcançarem o sucesso no futuro que eles imaginam para si mesmos” (G SUITE PARA EDUCAÇÃO, s/d).

O *Google Workspace for Education* são recursos disponibilizados pela empresa *Google*, em que informações são processadas e integradas em “nuvem”. A companhia oferece algumas ferramentas de forma gratuita e que são mais conhecidas pelos usuários da *Web*. Proporciona também, pacotes pagos para empresas com recursos

adicionais, por exemplo, ter o drive de armazenamento ilimitado e recursos personalizados (FERNANDES, 2020).

Os recursos possibilitam o trabalho colaborativo, pois “as ferramentas Google, além de adotar o campo da comunicação através de e-mails e vídeos chamadas, é também voltada para a produtividade de conteúdos como planilhas, textos, slides e formulários, podendo compartilhá-las entre os usuários”. (MEDEIROS; MACHADO; SILVA; ANTUNES E SANTOS, 2020, p. 16)

Para a educação, o destaque é para as possibilidades oferecidas no pacote do *Google Workspace for Education*, pois

é um conjunto de ferramentas e serviços gratuitos do Google adaptados para instituições de ensino fundamental ou médio, sem fins lucrativos para que os alunos possam estudar de casa. Usando Chromebooks, professores e alunos podem criar conteúdo de forma colaborativa. A plataforma oferece 10.000 licenças de usuário com acesso ao Google Sala de Aula e armazenamento ilimitado para o Google Drive, o Gmail e o Google Fotos. (FERNANDES, 2020, s/p.)

Tais possibilidades permitem uma organização de atividades colaborativas em ambientes virtuais de aprendizagem, diversificação de planejamentos e maior engajamento na educação, proporcionando trocas e diálogos por intermédio de seus aplicativos.

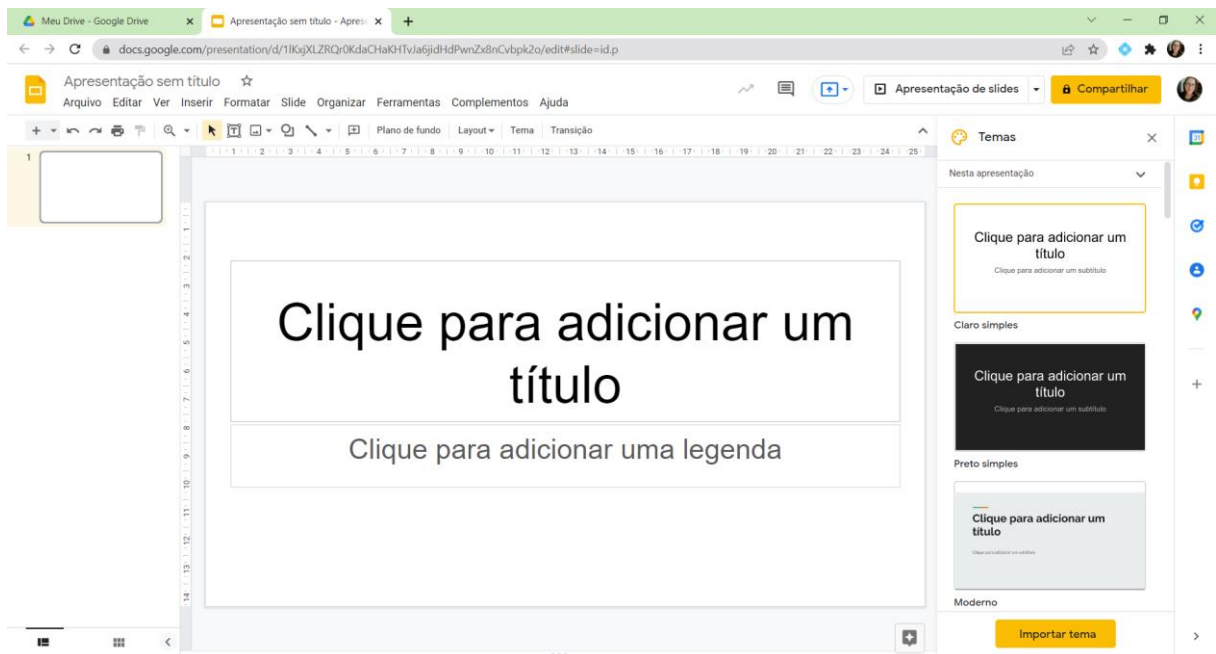
As ferramentas gratuitas do *Google* “podem promover mudanças que proporcionam o ensino híbrido, através das TDICs, auxiliando alunos e professores para que as aulas se tornem mais acolhedoras, motivadoras e produtivas do ponto de vista da aprendizagem.” (MEDEIROS; MACHADO; SILVA; ANTUNES E SANTOS, 2020, p. 16). Com isso, as ferramentas *Google* estão a disposição para o uso em diferentes ambientes, fazendo ser necessário conhecer cada especificidade das ferramentas para que possam contribuir no planejamento, otimização de tempo e diversificando as metodologias em sala de aula.

### **3.3.1 Google Apresentações**

O *Google Apresentações* (Figura 7) permite que sejam criadas apresentações no formato de slides, possibilitando ampliar suas ideias e criações. Possui “uma

variedade de temas, centenas de fontes, vídeo integrado, animações e vários outros recursos. Todos estes recursos são gratuitos” (GOOGLE WORKSPACE SLIDES, s/d., s/p.). É possível incrementar visualmente a apresentação adicionando vídeos, imagens, desenhos e efeitos de transição.

Figura 7 - *Layout* da página inicial do *Google Apresentações*.



Fonte: Google Apresentações, 2022.

As apresentações são salvas diretamente e automaticamente no Google Drive, pelo tempo desejado e sem ocupar o espaço de armazenamento da nuvem. Também, é possível controlar e desfazer revisões no arquivo (GOOGLE WORKSPACE SLIDES, s/d., s/p.).

Pode-se trabalhar no formato colaborativo e on-line, o autor do arquivo pode convidar os integrantes e dar diferentes permissões como editar, visualizar ou apenas adicionar comentários (GOOGLE WORKSPACE SLIDES, s/d., s/p.). Além de ter um compartilhamento simples, o Google Apresentações converte os slides em diferentes formatos para que sejam enviados a outras pessoas.

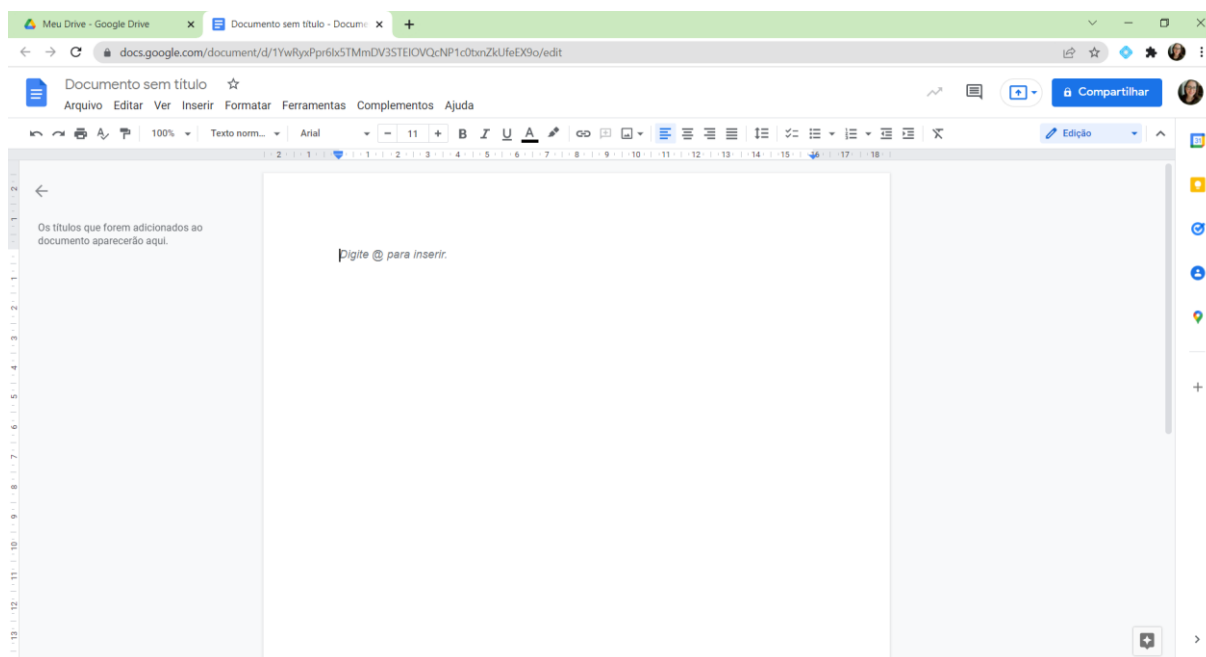
### 3.3.2 *Google Documentos*

*Google Documentos* (Figura 8), também conhecido como *Google Docs*, é uma ferramenta de escrita e edição de texto no navegador, sem a necessidade de utilização de um outro *software*, muito difundida por permitir a escrita colaborativa



entre os usuários e cada alteração é salva automaticamente no Google Drive (GOOGLE WORKSPACE DOCS, s/d., s/p.).

Figura 8 - *Layout* da página inicial do *Google Documentos*.



Fonte: Google Documentos, 2022.

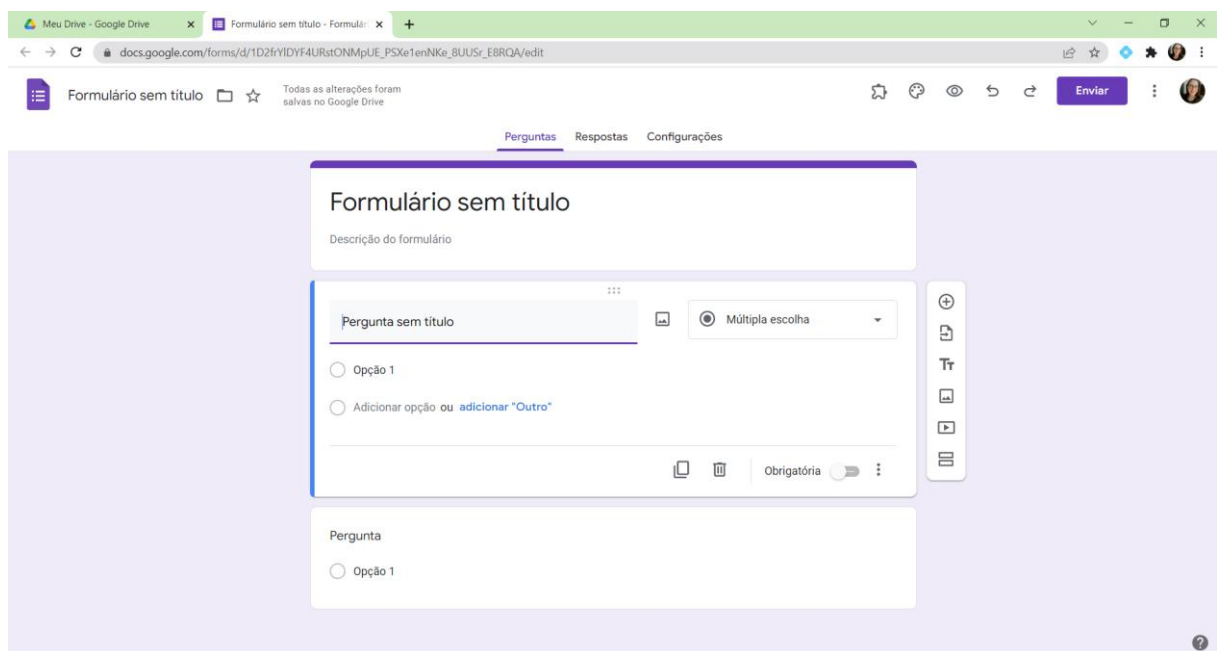
O *Docs* possui um controle de alterações realizadas em seus documentos, permitindo que se desfça qualquer alteração e estas versões salvas são mantidas por tempo indeterminado e não ocupam espaço de armazenamento da nuvem, como também, é possível importar diferentes documentos e transformá-los em editáveis, incluindo arquivos do Microsoft Word e PDF (GOOGLE WORKSPACE DOCS, s/d., s/p.).

Por ter a característica de trabalho colaborativo, esta ferramenta traz a opção de bate-papo para uma comunicação em tempo real. Há a possibilidade de adicionar comentários ao longo da escrita e poder visualizar em qual parte do texto está cada colaborador participante. As pessoas que possuem acesso ao arquivo podem ser convidadas a visualizar, direito de editar ou apenas adicionar comentários. Ao final, *Google Documentos*, permite exportar os trabalhos em diferentes formatos, como: .docx, .pdf, .odt, .rtf, .txt ou .html. (GOOGLE WORKSPACE DOCS, s/d., s/p.).

### 3.3.3 Google Formulários

O Google Formulários (Figura 9) é uma ferramenta voltada para pesquisa e os formulários são de fácil desenvolvimento e de forma personalizada. Ao final, se obtém uma compilação de dados para análise no Google Planilhas (GOOGLE WORKSPACE FORMULÁRIOS, s/d., s/p.).

Figura 9 - *Layout* da página inicial do *Google Formulários*.



Fonte: Google Formulários, 2022.

A ferramenta possui *interface* amigável por meio da comunicação com os usuários devido sua aparência e por ter uma linguagem visual de fácil compreensão, facilitando as respostas do questionário. Permite uma variedade de modelos de perguntas e respostas, que podem ser somadas à imagens, vídeos e lógica personalizada e, as respostas são visualizadas em tempo real. Ao final da pesquisa o questionário/link pode ser fechado, assim não aceitando mais respostas.

Além disso, “as regras de validação de dados podem assegurar que os endereços de e-mail foram digitados corretamente, as datas estão corretas e as pessoas recebam as perguntas adequadas com base nas respostas anteriores” (GOOGLE WORKSPACE FORMULÁRIOS, s/d., s/p.).

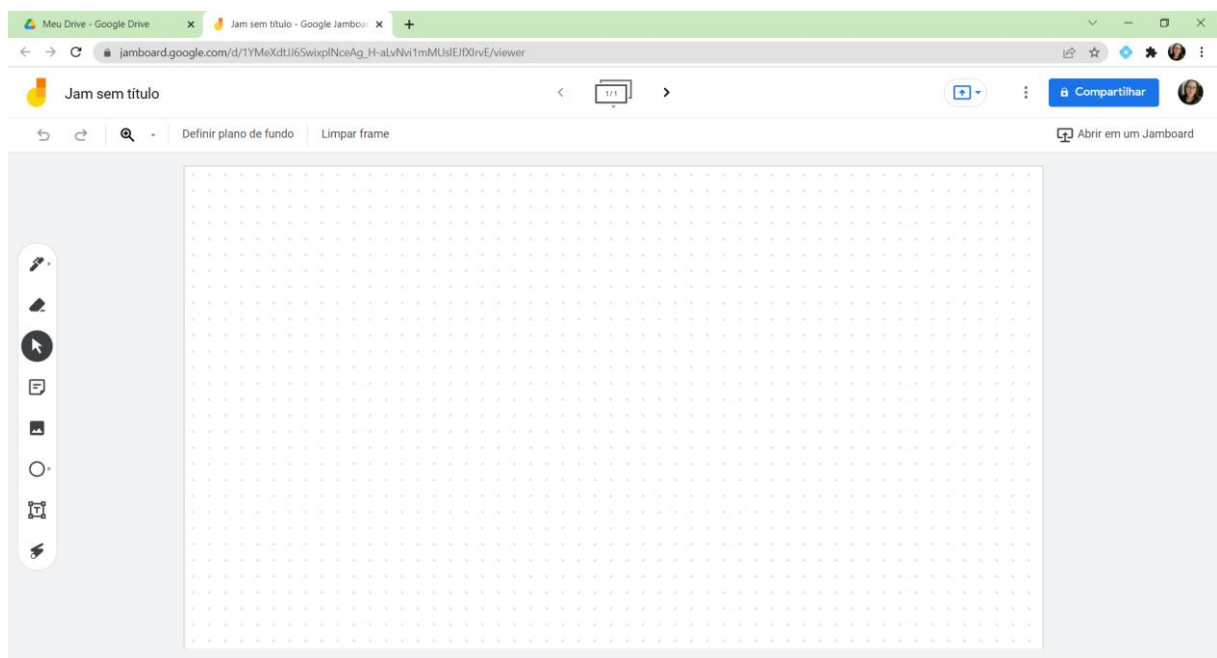
Assim como outras ferramentas *Google*, ele tem a característica do trabalho colaborativo, permitindo que outros usuários possam ajudar na criação e nas análises

de resultados, sem a necessidade de envio de arquivos separadamente (GOOGLE WORKSPACE FORMULÁRIOS, s/d., s/p.).

### 3.3.4 Google Jamboard

Com a ferramenta *Google Jamboard* (Figura 10) é possível liberar a criatividade na hora de utilizá-la. Tem o formato de um quadro branco e interativo, com o adicional da conectividade e pode ser usado através de um aparelho celular ou diretamente no navegador da web (GOOGLE WORKSPACE JAMBOARD, s/d., s/p.).

Figura 10 - *Layout* da página inicial do *Google Jamboard*.



Fonte: Google Jamboard, 2022.

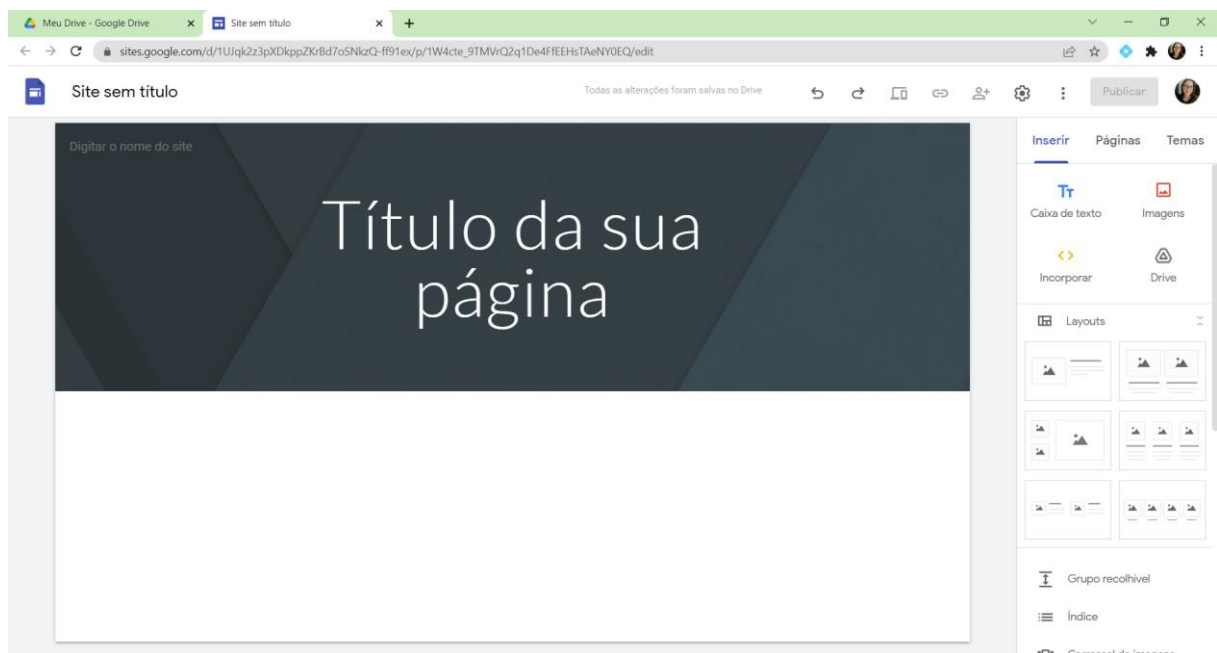
É possível utilizar o *Jamboard* numa chamada via *Google Meet* em tempo real, onde os espectadores interagem juntos no quadro. Possui uma versatilidade enorme, pois, se pode adicionar imagens, blocos de notas e escritas, muitas formas de trabalho como brainstorm, mapas mentais colaborativos e criativos. Também é conhecido como Google Jam. (GOOGLE WORKSPACE JAMBOARD, s/d., s/p.).

### 3.3.5 Google Sites

A ferramenta *Sites* (Figura 11) da *Google* possibilita a criação de ambientes virtuais criativos, com a intenção de chamar a atenção dos visitantes, de fácil desenvolvimento não sendo necessário possuir conhecimentos prévios de

programação. Seu modo de visualização de telas é compatível com computadores e até aos smartphones (GOOGLE WORKSPACE SITES, s/d., s/p.).

Figura 11 - *Layout* da página inicial do *Google Sites*.



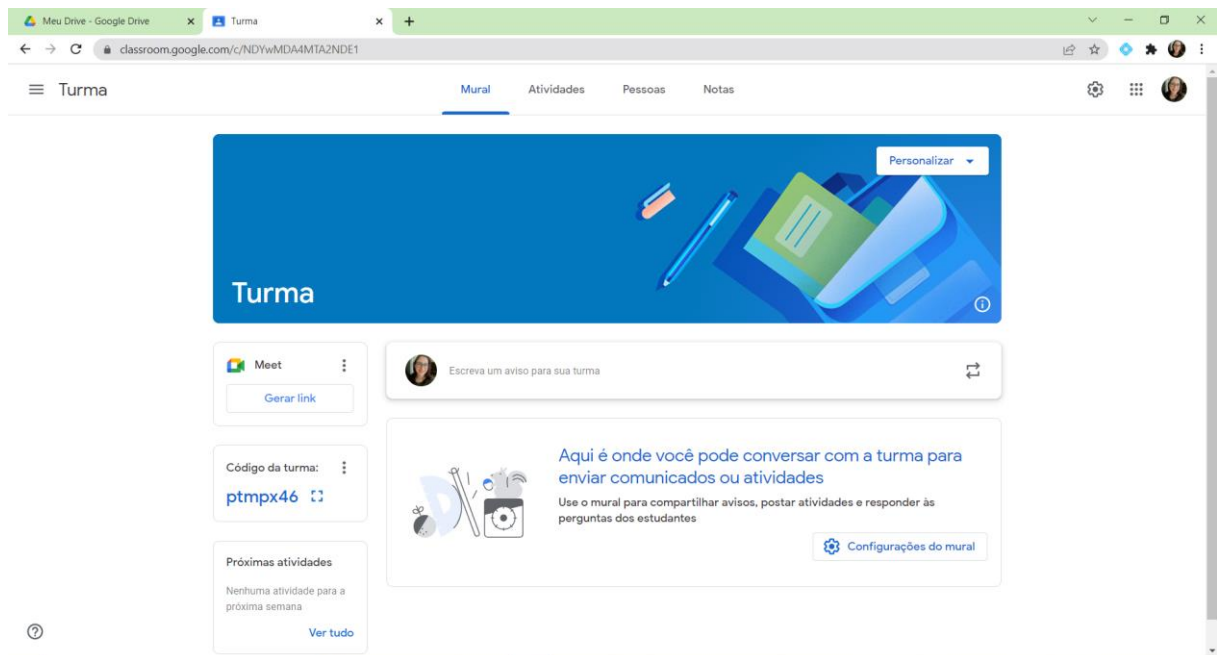
Fonte: Google Sites, 2022.

Da mesma forma que as outras ferramentas, o *Sites* permite o trabalho colaborativo com coedição em tempo real, possibilitando o trabalho em equipe. Sendo também, compatível e com acesso facilitado a outras ferramentas do Google Workspace, como por exemplo o Drive (GOOGLE WORKSPACE SITES, s/d., s/p.).

### 3.3.6 **Google Sala De Aula**

O *Google Sala de Aula* (Figura 12) é uma plataforma que tem seu foco no ensino e na aprendizagem dos estudantes e que permite aos docentes gerenciar, medir e enriquecer os planejamentos e atividades propostas. Ambiente de fácil navegação onde tarefas, avaliações e diálogos são construídas facilmente devido ao seu layout intuitivo.

Figura 12 - *Layout* da página inicial do Sala de Aula.



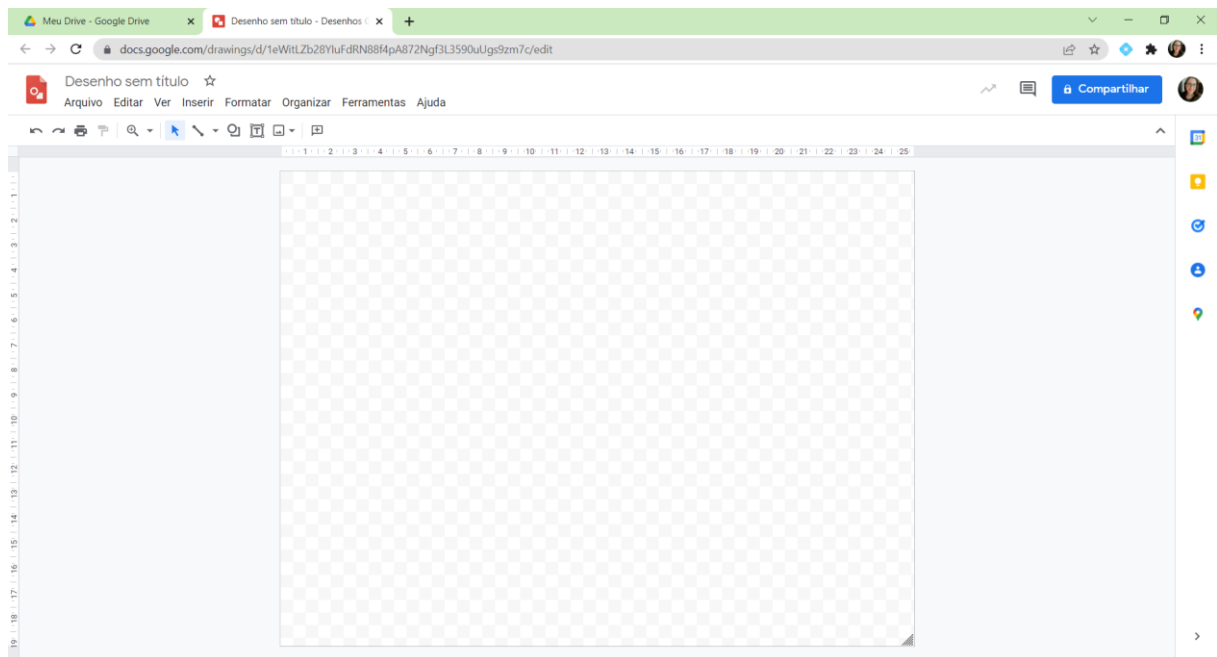
Fonte: Google Sala de aula, 2022.

Com apenas alguns passos são possíveis de serem criados documentos no modelo colaborativo ou gerando uma cópia individual para cada estudante responder/realizar atividade, além de planilhas para as avaliações, conversas individuais ou em grupo, postagens de vídeos e imagens no mural em um mesmo ambiente, otimizado e organizado (GOOGLE WORKSPACE CLASSROOM, s.d., s.p.).

### 3.3.7 Google Desenhos

O *Google Desenhos* (Figura 13) é uma extensão do *Google Chrome*. Pode ser encontrado na aba de criação de novos arquivos do *Google Drive*. Neste aplicativo é possível a criação e o desenvolvimento de desenhos online, através de formas, figuras e textos. É compatível com outros aplicativos do *Google*, onde pode-se enriquecer visualmente uma escrita no *Documentos* ou uma apresentação de *Slides* (GET EDU, s/d, s/p).

Figura 13 - *Layout* da página inicial do Desenhos.



Fonte: Google Desenhos, 2022.

Possui a característica do trabalho colaborativo, onde o arquivo original pode ser compartilhado e editado por mais de um usuário *Google*, mediante convite. Permite salvar e realizar download em diferentes formatos, como PDF, JPEG, PNG e Gráficos vetoriais escaláveis.

### 3.4 PLANEJAMENTO E MODELO OFICINAS

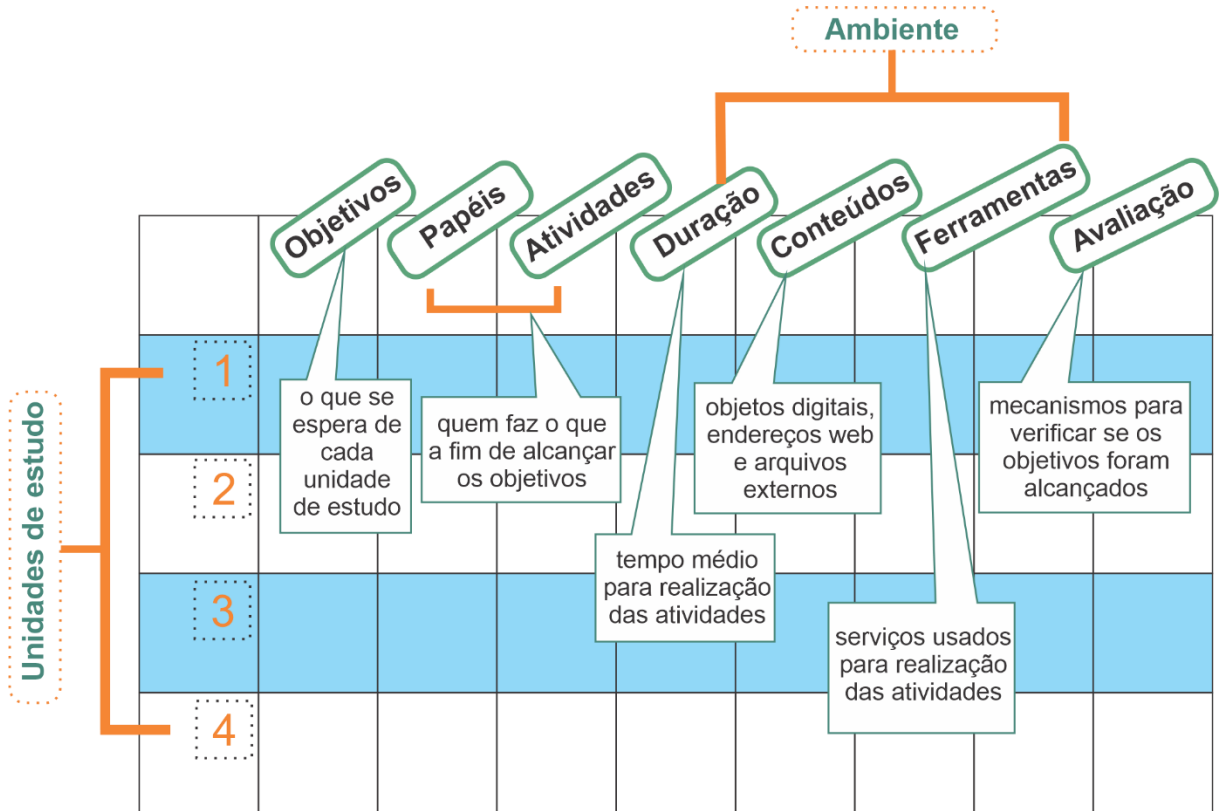
A motivação desta pesquisa é possibilitar o uso de recursos do *Google Workspace for Education* em sala de aula no modo presencial. O professor, além de desenvolver o enunciado explicativo da atividade/oficina, uma ambientação dos alunos com os recursos e equipamentos, dos quais ainda não haviam possuído contato, antes de iniciarem a atividade programada. Pois, Medeiros (2009, p.149) enfatiza que

compreender as peculiaridades das linguagens midiáticas, bem como a forma de criar e co-criar em diferentes suportes, gera uma gama maior de oportunidades para construir e expressar os saberes, possibilita avanços e reafirma a identidade e a responsabilidade autoral dos envolvidos. [...]

As oficinas foram pensadas a partir da matriz de planejamento baseada em metamodelo educacional (Figura 13), esta estrutura tem como um dos seus princípios

a aprendizagem através das relações com conteúdos, pessoas e ferramentas (Filtro & Cairo, 2015).

Figura 14 - Matriz de planejamento baseada em metamodelo educacional.



Fonte: Adaptado pela autora. (Filtro & Cairo, 2015, p.232)

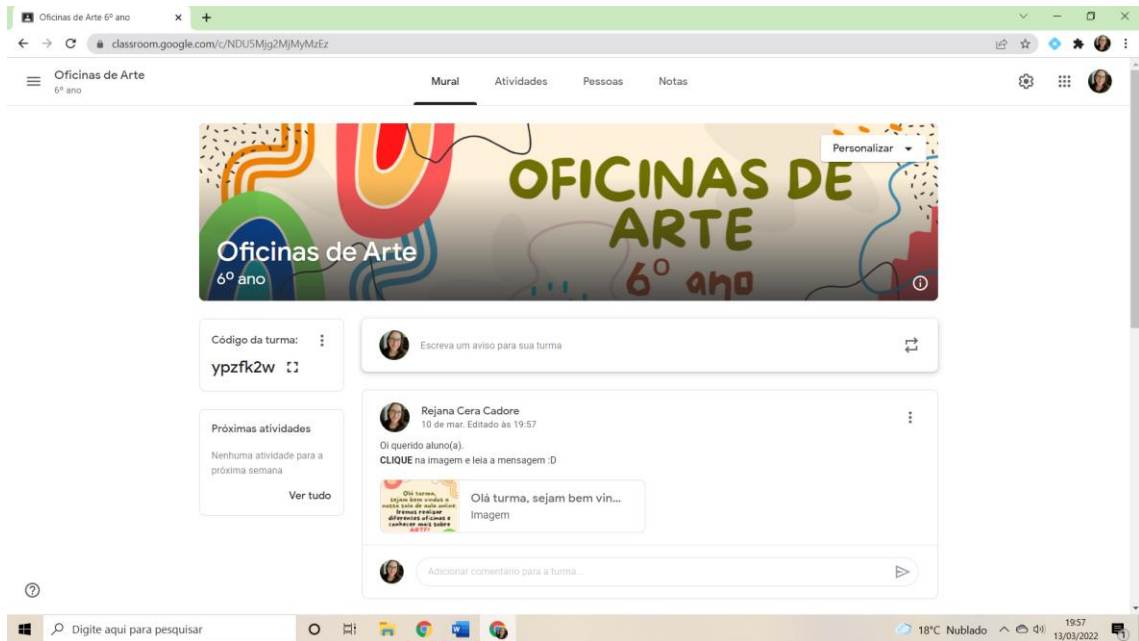
Em decorrência do número de notebooks na escola e das regras de cuidados ao Covid-19, as produções práticas artísticas aconteceram de forma individual. Os trabalhos em grupo foram desenvolvidos por meio das possibilidades ofertadas de maneira colaborativa pelas ferramentas Google.

Em função de todas estas mudanças de convívio social, tempo em sala de aula e práticas de higiene, optou-se por trabalhar em sala de aula presencial com o modelo rotacional de trabalho. Para cada oficina foram necessários pelo menos 2 períodos de aulas, para que as atividades sejam realizadas de maneira tranquila e no tempo dos estudantes.

O professor deve lidar com a inconstância no número de alunos em aulas presenciais, pensando sempre no total de matriculados na turma, pois alunos que estão no ensino presencial podem se afastar por motivos de saúde.

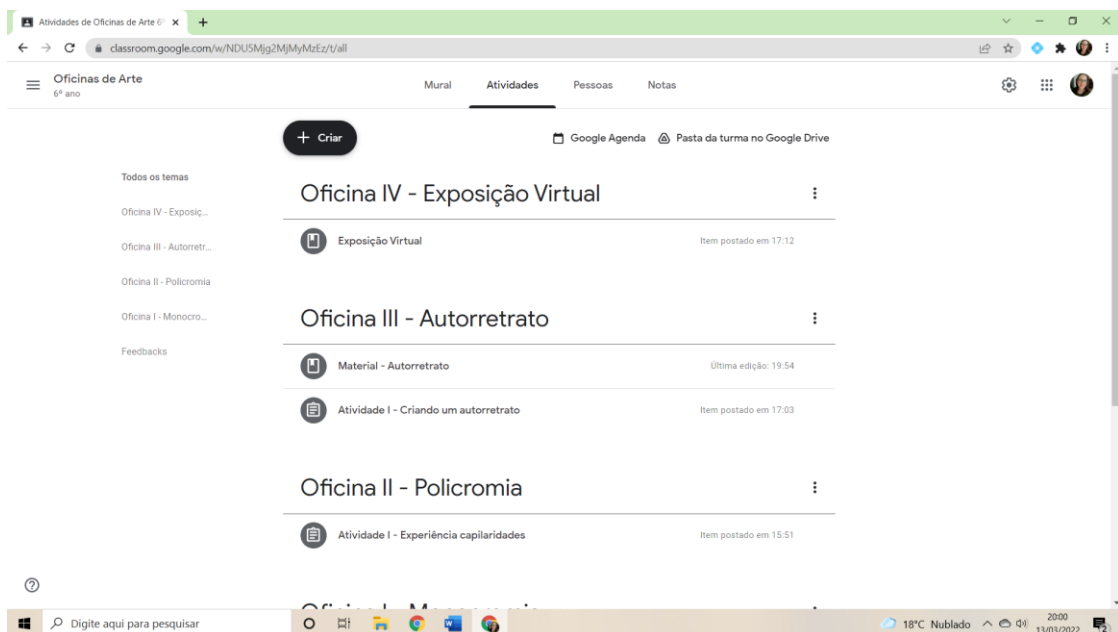
Visando a organização e facilitar a visualização das oficinas, foi criada uma turma dentro do Google Sala de Aula (Figura 15), onde cada atividade é organizada individualmente, com seus materiais e links (Figura 16). Para chamar atenção dos estudantes a interagirem no início do projeto, foi desenvolvido um card motivacional e publicado no mural da sala de aula.

Figura 15 - Imagem da página inicial da turma criada no Google Sala de Aula.



Fonte: Google Sala de Aula, 2022.

Figura 16 - Imagem da aba atividades da sala, mostrando a organização das oficinas.



Fonte: Google Sala de Aula, 2022.



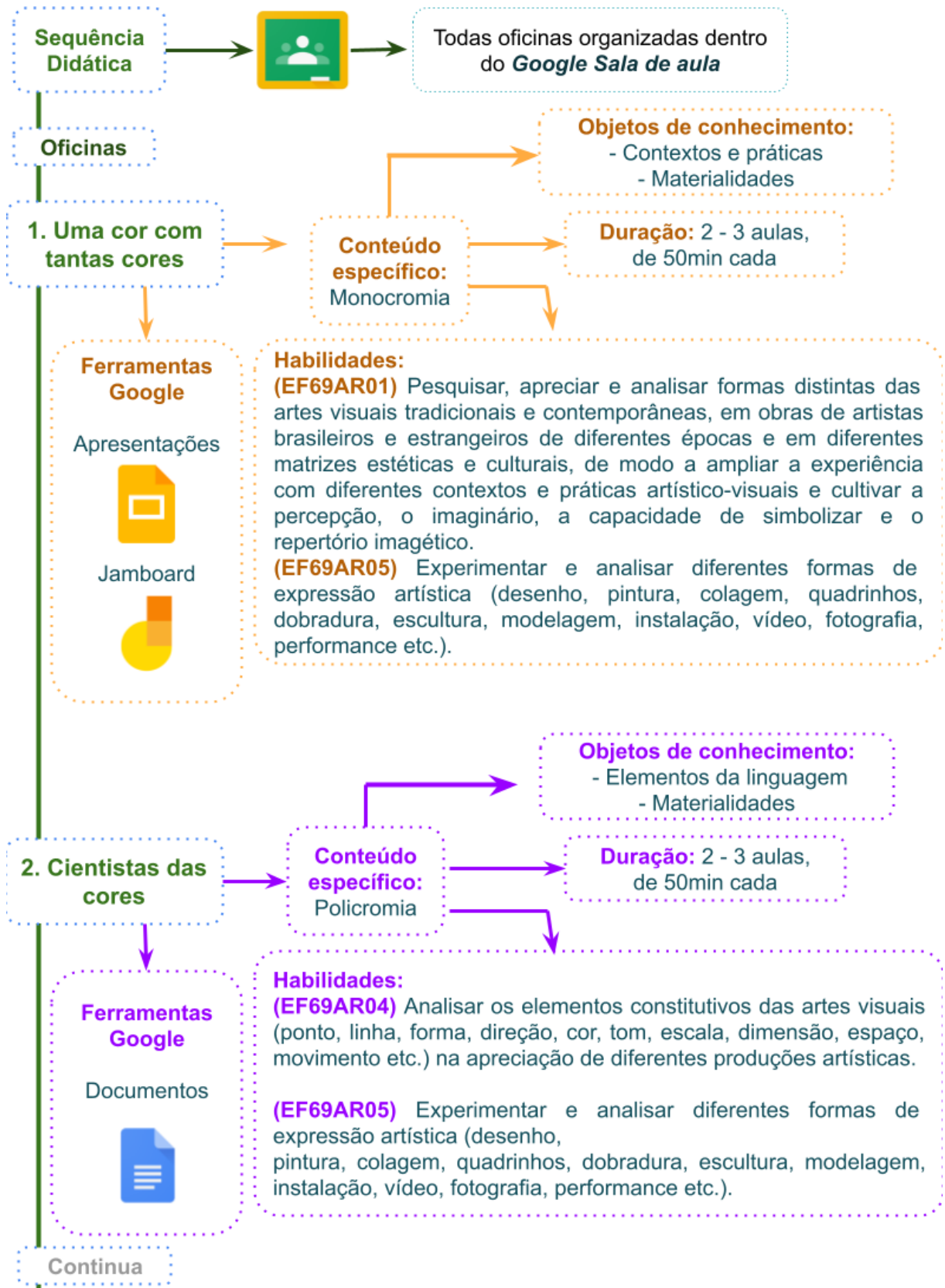
Cada oficina seguirá um modelo de planejamento organizacional, especificando a turma, duração/tempo, temática, conteúdo específico, objetos de conhecimento e habilidades da BNCC (2018), estrutura dos grupos e quais etapas para cada um e instruções norteadoras para o professor.

Portanto, o projeto propõe quatro oficinas a serem realizadas com a turma de 6º ano, que utilizam diferentes ferramentas do *Google Workspace*, como Apresentações, Documentos, *Jamboard*, *Sites* e Desenhos. Todos foram alinhados aos conteúdos e às práticas de propostas artísticas.

A primeira oficina aborda o conteúdo específico da Monocromia (Anexo 1), a segunda, desenvolve o conteúdo de Policromia (Anexo 2), a terceira oficina está voltada a área artística dos Autorretratos (Anexo 3) e a quarta oficina visa conhecer círculo artístico – Museus, artistas, curadores, exposições, mostra coletivas e produção de uma exposição virtual montada com os trabalhos práticos da turma (Anexo 4).

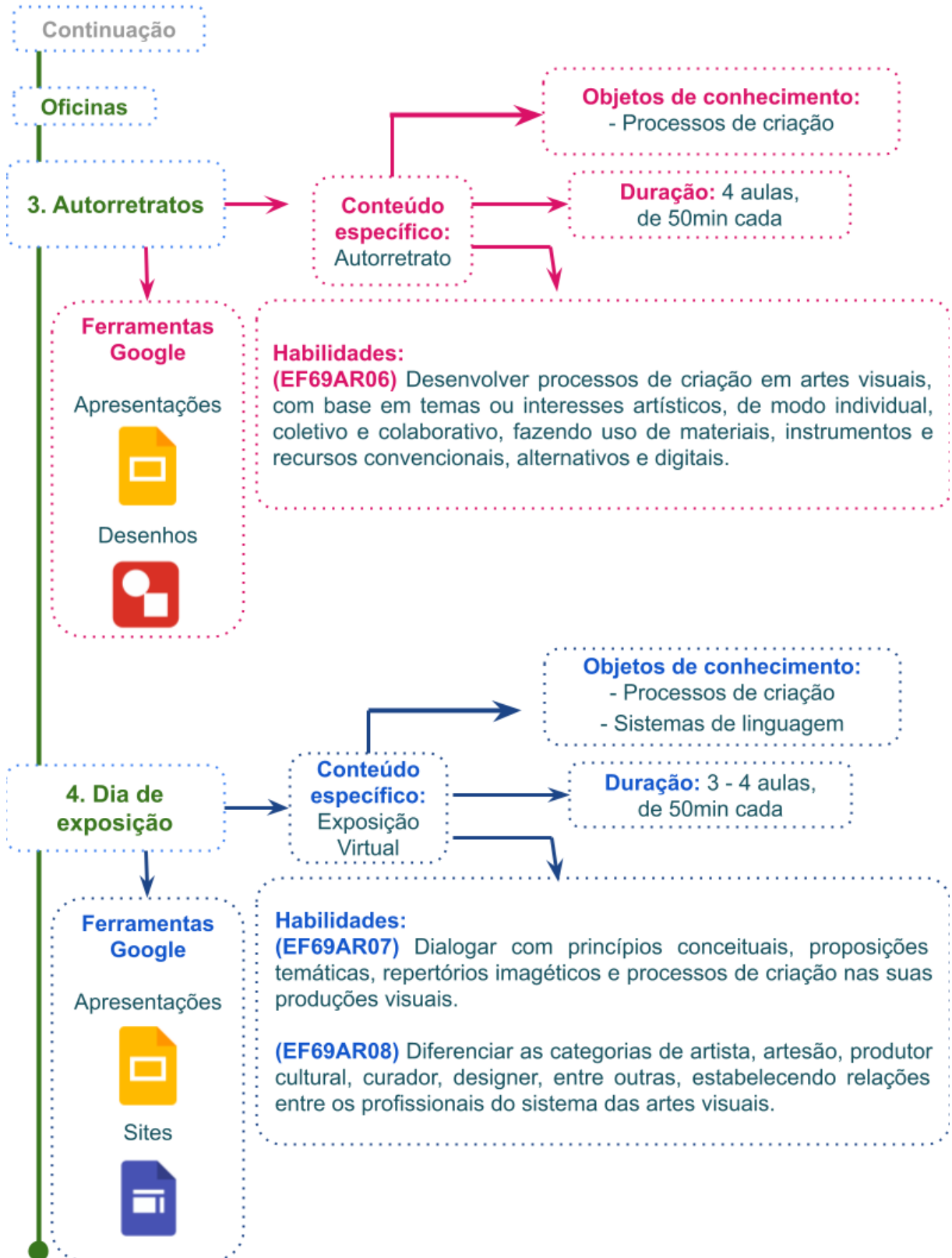
Podemos observar a organização das quatro oficinas através do esquema organizado nas duas imagens a seguir (Figura 17 e 18).

Figura 17 - Esquema organizacional da Sequência Didática



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

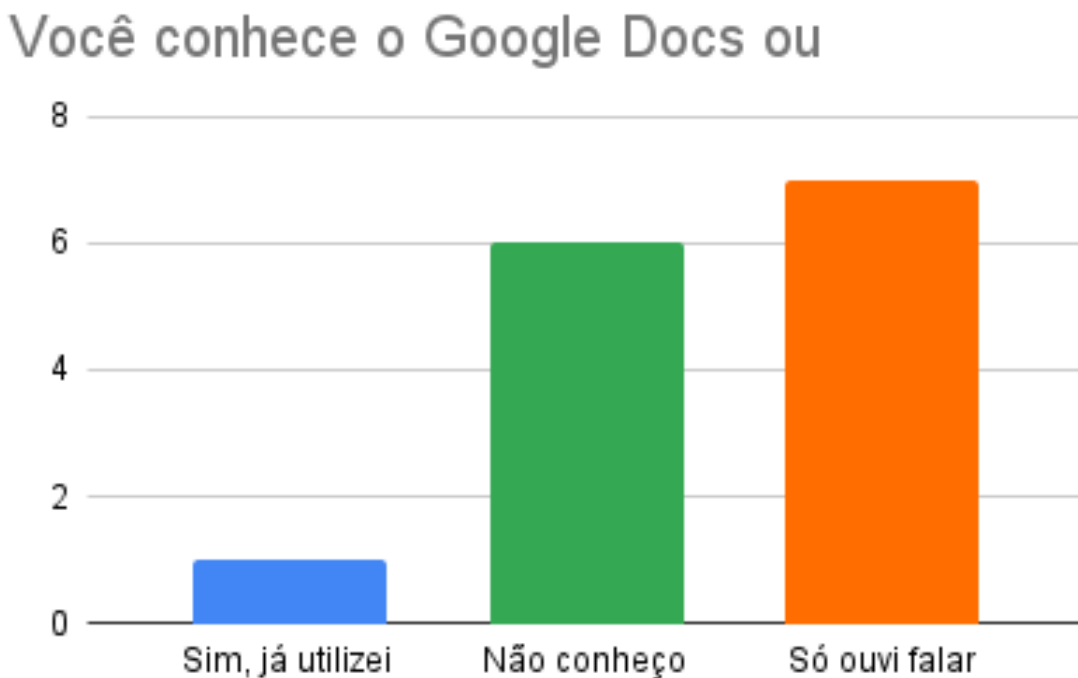
Figura 18 - Esquema organizacional da Sequência Didática (continuação)



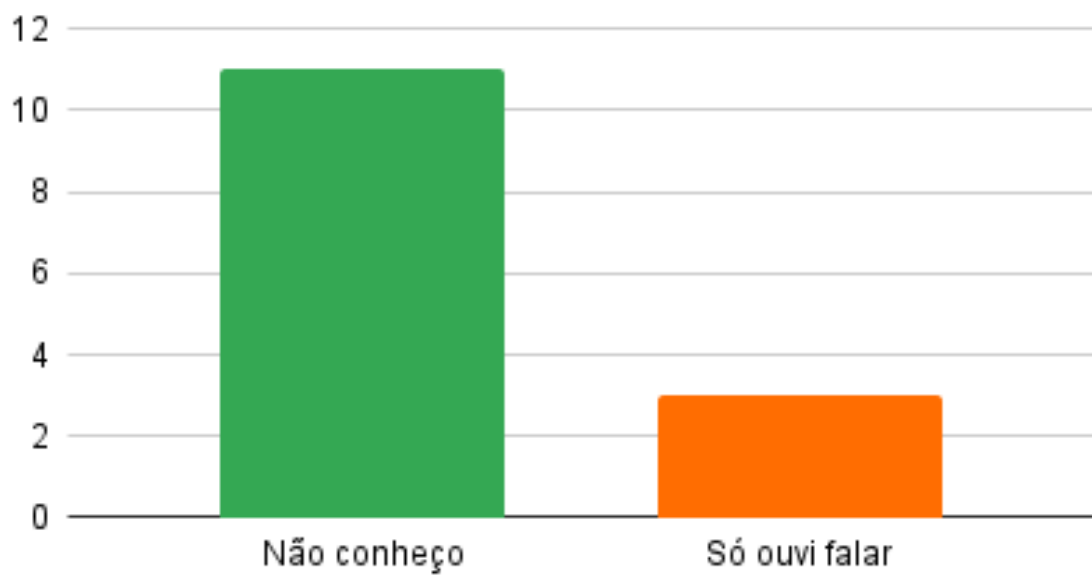
#### 4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

A implementação deste estudo foi iniciada com a aplicação do questionário inicial para verificar o nível de conhecimento da turma perante as plataformas selecionadas; realização de quatro oficinas com atividades práticas e o questionário final, que foram utilizadas na sequência didática.

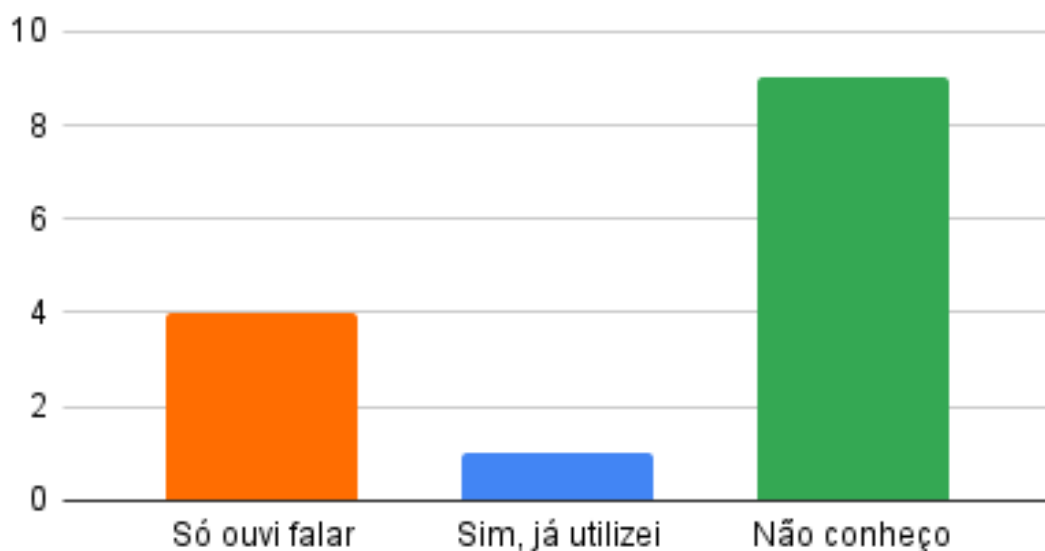
O formulário inicial foi aplicado na turma do 6º ano da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini, no dia 26 de maio de 2022, com a presença de 14 estudantes dos 15 matriculados na turma. Abaixo, os gráficos e números de cada um dos questionamentos.



## Você conhece o Google Jamboard?



## Você conhece o Google Sites?



Por meio das respostas registradas pelos estudantes percebemos que o recurso mais conhecido e utilizado na turma de 6º ano foi o *Google Sala de Aula*. Observa-se que a mesma foi a plataforma usada pela rede municipal de ensino no período de pandemia da Covid-19, o que proporcionou a familiarização. O segundo recurso mais citado pela turma é o *Google Desenho*, onde 04 dos 14 estudantes já

tiveram contato utilizando-o. Para o recurso Google Formulários 02 estudantes responderam já terem usado. O *Google* Documentos e *Google Sites* apenas 01 estudantes os citou e nenhum teve contato com o recurso *Jamboard*.

#### 4.1. RELATO DA IMPLEMENTAÇÃO E OBSERVAÇÕES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Foram realizadas quatro oficinas da Sequência Didática com a turma de 6º ano da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini, que utilizaram diferentes ferramentas do *Google Workspace*, como *Jamboard*, Apresentações, Documentos, Desenho e *Sites*.

##### 4.1.1. Oficina 01: Uma cor com tantas cores.

Nesta oficina os estudantes puderam conhecer a teoria da monocromia e as escalas monocromáticas, que se caracterizam por serem apenas de uma cor e suas variações de tonalidades. As atividades propostas são alinhadas com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular conforme o ano correspondente da turma.

Na primeira parte da aula cada aluno pôde experienciar, ser protagonista diante de um novo conteúdo e de outro formato de aula, utilizando aparelhos de notebook e desenvolvendo a organização de conteúdo e tempo.

Na atividade utilizando o *Jamboard*, a turma teve como objetivo montar escalas monocromáticas, do escuro ao mais claro. De maneira coletiva e colaborativa – desenvolvendo assim, atividade em grupo onde se necessitava de que eles se organizassem enquanto equipe para a realização da prática.

Após a execução das tarefas foi necessário a mediação da professora e a fala sobre o conceito de monocromia e suas relações no campo artístico. Como finalização e proposta visual prática, os estudantes escolheram como referencial, pontos turísticos, esculturas e monumentos localizados na cidade de Santa Maria – RS e produziram desenhos monocromáticos.

Como compilação e desenvolvimento de uma proposta plástica visual, cada estudante escolheu livremente um ponto da cidade de Santa Maria para a produção

monocromática, valorizando o conteúdo estudado e interagindo com o meio em que vive (Figura 19).

Quanto a parte tecnológica e organização individual verificou-se a necessidade de continuar oferecendo informações para que os resultados atinjam da melhor forma os objetivos desejados com as atividades e que os alunos comecem a desenvolver seu protagonismo perante a sua aprendizagem.

Figura 19 - Produção Visual da Oficina 1: Monocromia



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

#### 4.1.2. Oficina 02: Cientistas das cores.

A segunda oficina contou com a temática de “ser cientista”, que por meio da realização de 2 experimentos se chegasse a descoberta de novas cores.

A turma foi dividida em grupos e orientados a acessar a sala virtual das oficinas, no Google Sala de Aula, onde se encontrava as orientações para dar início aos processos científicos do dia. Conforme os estudantes realizavam a leitura, alguns passos norteadores eram passados através do *Google* Documentos assim, o grupo se organizou, solicitou e pegou na mesa de materiais o que era necessário para as atividades.

O primeiro experimento funciona por capilaridade, onde se coloca 5 copos intercalados, sendo 3 copos com água e 2 vazios. A atividade consiste em picar papel crepom de cores primárias (azul, amarelo e vermelho) e colocar nos copos com água, já a conexão entre os copos cheios e vazios é feita de rolinhos de papel toalha. Na sequência se aguarda até que a água já colorida se transfira de um copo para outro e a mágica da mistura das cores acontece, surgindo novas cores (Figura 20).

Além das tradicionais e conhecidas cores primárias (vermelho, azul e amarelo) a criação de novas misturas surgindo novas cores, surpreendeu os estudantes. O experimento foi ampliado por eles e com novas conexões como o vermelho com azul tendo como resultado o marrom, e não o tradicional roxo, despertando a curiosidade para saber o porquê de tal resultado.

Figura 20 - Experiência por capilaridade



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).



O segundo experimento conta com misturas aquosas de cores e que por meio de pequenas explosões criasse novas cores e imagens. Material utilizado: leite, corante alimentício líquido de diversas cores, detergente líquido, prato plástico descartável e cotonetes.

No prato se coloca o leite e pinga-se de 3 a 5 gotas de cada corante. A “explosão” (figura 21) ocorre quando com o cotonete molhado no detergente se encosta nos pingos de corante que se encontram no leite, a gordura presente no leite reage, fazendo assim o movimento das cores dos corantes. Como devolutiva, foi solicitado um vídeo mostrando a realização deste experimento.

Figura 21 - Experiência: Explosão das cores



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Encerrando os experimentos, ainda em seus grupos, os estudantes realizaram uma pintura representando as vivências visuais da oficina. Após a secagem, as pinturas foram recortadas em tiras e organizadas em um novo trabalho (Figura 22),

agora coletivo de toda a turma, onde um se tornou responsável pela colagem da produção artística.

Figura 22 - Produção Visual Colaborativa da Oficina 2



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

#### 4.1.3. Oficina 03: Autorretrato

No *Google Sala de Aula*, os estudantes entraram e acessaram o material disponível sobre autorretratos no *Google Apresentações*. Onde se aproximaram das possibilidades de autorretratos de diversos artistas tradicionais da história mundial da arte, perceberam os estilos de cada um e como eram os retratos em diferentes épocas.

A partir dessa experiência, os estudantes puderam realizar a próxima atividade ligada ao autorretrato. Momento onde cada um olhou para si, pensou em seus gostos pessoais, características e no que o identifica como uma pessoa única e diferente.

Na atividade de criação (Figura 23), o *Google Desenhos* foi utilizado para criar ambientes, elementos e partes da obra proposta. Após impressão, os estudantes

realizaram novas interferências visuais por meio de desenhos e colagens. Assim, ampliando as possibilidades visuais e potencializando a criatividade de suas ideias.

Figura 23 - Produção Visual da Oficina 3: Autorretratos



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

#### 4.1.4. Oficina 04: Dia de Exposição

Nesta atividade os estudantes se apropriaram da teoria sobre a importância e a função dos museus para o campo artístico, das artes visuais até teatro, dança e a música acessando o *Google* Apresentações. Também foi trabalhado como as exposições organizam as obras expostas e suas classificações.

Para a atividade de releitura de obras (Figura 24), os alunos em grupos selecionaram os artistas e obras de suas preferências. Tiveram liberdade de diálogo no grupo tanto na pesquisa dos artistas de seu interesse, como nas produções visuais e na confecção das fotos das releituras. Finalizaram com a organização de uma

exposição virtual (Figura 25) utilizando o Google Sites. Podendo ser acessado pelo link: < <https://sites.google.com/view/exposicao6ano/in%C3%ADcio> >.

Figura 24 - Produção visual da Oficina 4: Releituras



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Figura 25 - Exposição Virtual Releituras



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

## 4.2. ORGANIZAÇÃO DAS OBSERVAÇÕES E ANÁLISE

Ao longo das oficinas desenvolvidas na turma foram observados vários pontos a respeito das interações com a utilização dos equipamentos de notebook, utilização das ferramentas *Google*, os conteúdos, atividades e produções plásticas realizadas pelos estudantes nas aulas de Artes. A professora e pesquisadora por meio de observações e anotações, registrou seu parecer através de critérios pré-estabelecidos, apresentados no quadro abaixo (Quadro 2):

Quadro 2 - Critérios de observação e respostas

<b>Critérios para realização da observação</b>
<p>1. A temática foi bem aceita pela turma? Os estudantes se mostraram muito receptivos pela ideia de trabalhar com as tecnologias nas aulas de artes. Ficaram curiosos para saber o que seria trabalhado em cada aula.</p>

**Oficina 1:** Como era a primeira oficina os alunos se encontravam agitados, curiosos e ansiosos para saber como seria uma aula de artes utilizando as tecnologias. Iniciaram as atividades de maneira animada, descontraída e realizando cada parte com muito diálogo entre eles.

**Oficina 2:** Iniciaram a oficina receosos de errar e/ou apagar o que estava escrito no *Google* Documentos. Gerou uma certa insegurança que logo passou, se tornando uma aula de muita curiosidade e questionamentos devido as experiências realizadas e seus resultados obtidos.

**Oficina 3:** A aula iniciou com os alunos motivados e alegres com a tarefa de desenhar no notebook e de realizar o ambiente/fundo de seu autorretrato. Os alunos ficaram encantados ao receberem suas produções impressas, acharam ainda mais interessante e finalizaram seus desenhos empenhados.

**Oficina 4:** A proposta iniciava com uma aproximação teórica sobre museus e exposições e depois, foi introduzido a fala sobre essas possibilidades da maneira virtual, despertando desta forma, o interesse dos estudantes para a realização de pesquisas virtuais sobre novos artistas, obras e artistas já estudados. E que serviram de base para a criação de releituras e como temática da exposição da turma.

2. O material elaborado para desenvolver a oficina atendeu aos objetivos? As atividades e conteúdos foram pensadas para atingir diferentes níveis de aprendizagens, onde cada oficina trabalhava o conteúdo de maneiras variadas. Desta forma, as oficinas atingiram aos objetivos que cada atividade estava propondo.

**Oficina 1:** Para a oficina foi elaborado material no *Google Apresentações* (com teoria e perguntas ao longo do material) e *Jamboard* (atividade de escala cromática e colaborativa da turma). Ao final a turma apresentou compreensão sobre a temática da monocromia.

**Oficina 2:** Nesta oficina os estudantes necessitaram seguir orientações norteadoras e responder questões sobre as práticas no material criado através do *Google Documentos*. Quanto ao conteúdo abordado, o material atendeu aos objetivos.

**Oficina 3:** Na oficina de Autorretratos foi ofertado um material com a teoria utilizando-se o *Google Apresentações*, e que no decorrer do conteúdo apresenta questões relacionadas. A turma obteve ótimo resultado.

**Oficina 4:** Para aproximar os alunos do conceito e importância dos museus e exposições, foi criado um material com a teoria utilizando o *Google*

Apresentações. Os alunos interagiram de forma satisfatória entre si e virtualmente.

**3.** Quais dificuldades foram encontradas ao realizar as práticas propostas? No início das oficinas os estudantes demonstraram algumas dificuldades no utilizar/manusear os notebooks e ao acessar às propostas. Outra, foi trabalhar que não existe o “certo” ou “errado” no, alguns estudantes traziam em sua fala a insegurança de fazer “errado” ou “errar” uma atividade.

**Oficina 1:** Por ser o primeiro contato dos alunos com a prática virtual, ficaram ansiosos e solicitaram auxílio, por acharem que estivessem fazendo algo errado. Após uma breve explicação de como trabalhar com o *Jamboard*, a aula fluiu.

**Oficina 2:** Nesta oficina os estudantes necessitaram de auxílio para responder as questões elaboradas no material criado através do *Google Documentos*, pelo fato de nunca terem trabalhado com edição de texto no notebook.

**Oficina 3:** Não tiveram dificuldades, estavam animados em explorar a ferramenta do *Google Desenhos*.

**Oficina 4:** Para organização da exposição virtual através do *Google Sites* e imagens, foi necessário a mediação da professora, pois era uma ferramenta desconhecida para os estudantes.

**4.** Aspectos positivos das quatro oficinas.

- Aprendizagem tecnológica;
- Protagonismo;
- Colaboração e,
- Autoconhecimento.

**5.** Aspectos que podem ser melhorados.

Propor previamente uma aula sobre o uso das tecnologias, quais as ferramentas que serão usadas nas aulas. Assim, diminuindo a ansiedade e o nervosismo de realizar as atividades.

**6.** Nível de satisfação e interação dos alunos.

A cada novo encontro os alunos encontravam-se mais motivados com as práticas das aulas, mantendo uma curiosidade sobre as propostas. Ao me encontrarem (professora/pesquisadora) pelos ambientes da escola, me questionavam: qual seria a próxima atividade? Qual recurso seria utilizado?

A ferramenta *Jamboard* foi a que mais chamou atenção da turma. Proporcionou a execução das tarefas de maneira colaborativa, propondo diversos diálogos e momentos animados.

Fonte: Autoria própria, 2022.

Conforme Zabalza (2004) a realização de um diário de observações pelo professor auxilia em sua prática profissional docente, permitindo refletir sobre a docência, assim oportunizando o desenvolvimento e crescimento. Para Oliveira (2012), os diários de aula propõem uma abordagem reflexiva e criativa, auxiliando na investigação e soluções de problemas que surgem ao longo da prática docente, oportunizando perceber sentido aos objetivos, propor questionamentos, sendo um roteiro reflexivo das práticas escolares.

Ao finalizar as quatro oficinas da sequência didática foi aplicado aos estudantes o formulário de encerramento das propostas pela pesquisadora. Com a intenção de ter a percepção dos estudantes quanto sua satisfação e da continuidade das propostas para o restante das aulas de artes. No dia da aplicação a turma contou com a presença de 13 estudantes.

Nos dois gráficos abaixo observa-se o nível de satisfação dos estudantes. Onde se questionou aos estudantes:

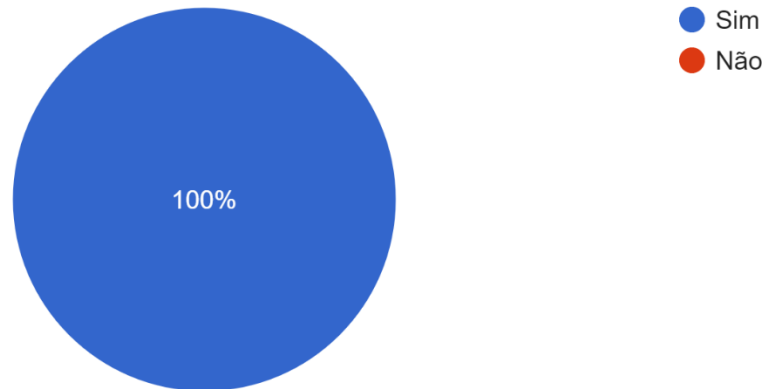
- As aulas de artes ficaram mais interessantes com o uso das tecnologias?
- Gostaria que a professora desse continuidade ao projeto e utilize até o final do ano os recursos do *Google Workspace for Education*?

Ambos gráficos trazem que 100% das respostas foram favoráveis:



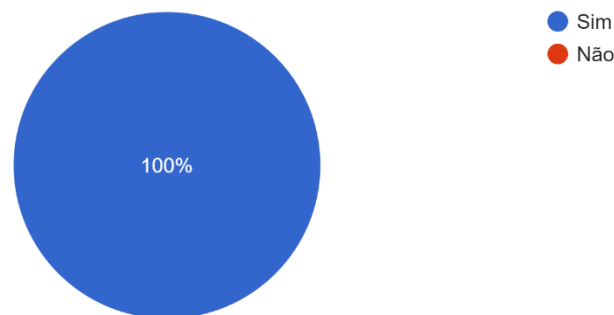
As aulas de artes ficaram mais interessantes com o uso das tecnologias?

13 respostas



Gostaria que a professora desse continuidade ao projeto e utilize até o final do ano os recursos do Google WorkSpace for Education?

13 respostas

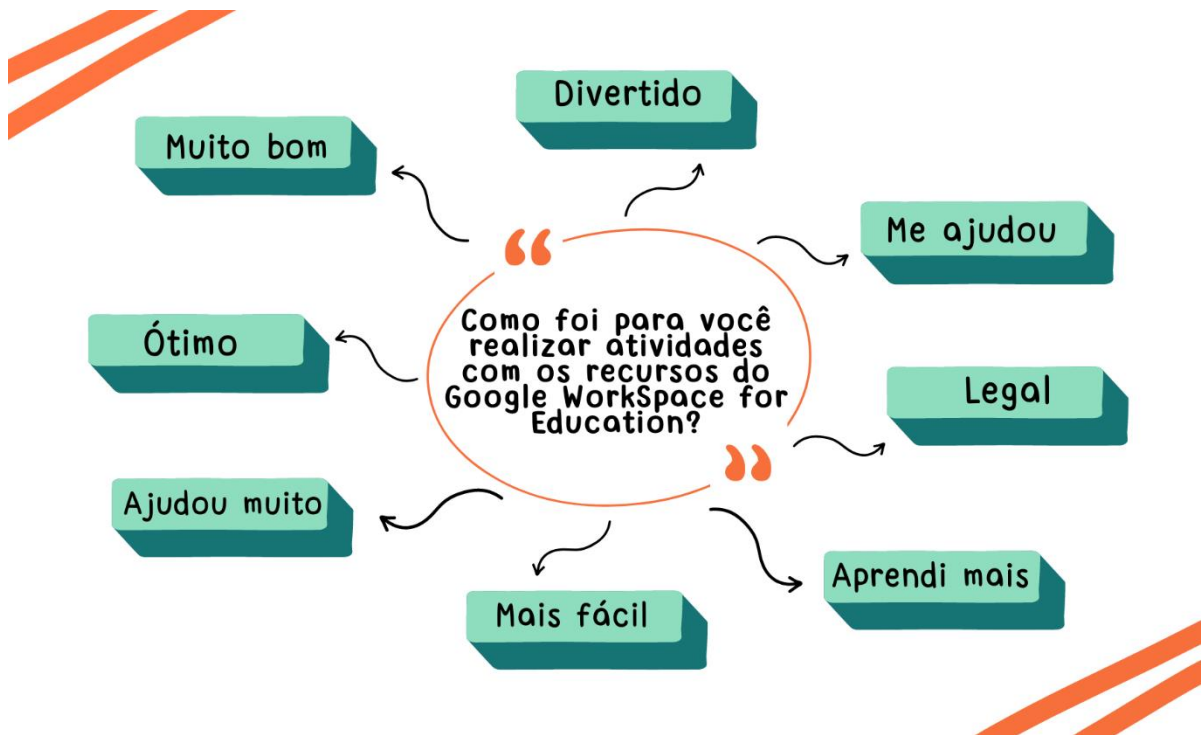


Com relação a pergunta: "Como foi para você realizar atividades com os recursos do *Google Workspace for Education*?", a turma teve a abertura para falar como foi realizar as atividades por meio das ferramentas *Google* (Figura 26) e a maioria trouxe palavras positivas, como: divertido, muito bom, ótimo e legal. Mas, o que chama atenção são aqueles que conseguiram olhar para sua aprendizagem e verificar que as abordagens os auxiliaram, trazem os relatos: me ajudou, mais fácil, aprendi mais e ajudou muito.

Após essa constatação, podemos voltar a olhar para Moran (2003), que fala: vale a pena a inovação, de procurar o diferente, testar e experimentar as mais diversas

possibilidades no campo educacional. Pois, estimulamos e auxiliamos os interesses dos estudantes com retornos positivos perante as novas práticas em sala de aula.

Figura 26 - Respostas dos estudantes para a pergunta "Como foi para você realizar atividades com os recursos do Google Workspace for Education?"



Fonte: Imagem produzida pela pesquisadora, 2022.

O rendimento eficiente da turma com a realização das oficinas, proporcionando maior engajamento dos estudantes na execução das atividades teóricas como as práticas vai ao encontro do que Filatro e Cairo (2018), que ressaltam a importância de iniciar a introdução de ferramentas tecnológicas nos planejamentos educacionais, para isso, podendo-se iniciar de maneira simples e acessível, para que aos poucos esta prática de torne algo habitual no ensino.

Também, em conformidade com as autoras Pavão e Saccol (2019) e com os dados coletados, verifica-se a relevância das ações pedagógicas intermediadas por inovações e tecnologias, tornando as aulas motivadoras de curiosidade e autonomia. Outro ponto a ser ressaltado, é a necessidade destas práticas no ensino ser de modo mais frequente e/ou contínuo, pois ao iniciar as práticas os alunos demonstraram

insegurança de manipular as ferramentas digitais e realizar algo “errado”. Portanto, para que exista letramento digital satisfatório é necessário que estas práticas façam parte da organização metodológica da escola, professores e alunos.

Obter aprovação de 100% dos estudantes referente à utilização das tecnologias em sala de aula e pela continuidade de uso nas práticas diárias, reforça a ideia que o uso das TICs no ensino possui grande potencial, aumentando o interesse pelas aulas e seus conteúdos, gerando novas oportunidades de aprendizagem e com isto atingindo um maior número de estudantes devido a socialização de um conteúdo em diferentes formatos (MORAN, 2015).

As autoras Filatro e Cavalcanti (2018), colocam que ao utilizarmos metodologias ativas em sala de aula, viabilizamos e estimulamos a autonomia do estudante diante de seu processo de aprendizagem, tornando-o protagonista em seu desenvolvimento. Assim, quando chegamos neste estágio, onde os estudantes realizaram uma auto avaliação e reflexão de todo o processo, da primeira até a última oficina realizada nas aulas de artes e percebem melhora na sua aprendizagem, fica evidente que eles conseguiram ou deram os primeiros passos para serem protagonistas de seu conhecimento.

Em conformidade com a percepção de Martins (2007) de que a arte está sempre envolvida com as tecnologias e influenciando as produções visuais, se percebeu que ao se utilizar as ferramentas Google nas aulas de arte com a turma de 6º Ano, os estudantes tiveram autonomia para o desenvolvimento das pesquisas, criações visuais e na mostra expositiva virtual. Ao se permitir esse protagonismo na hora da pesquisa quanto a artistas e obras de seus interesses, proporcionamos a ampliação de suas vivências visuais e conseqüentemente, aumentou a criatividade em suas práticas. O uso das tecnologias proporcionou um incremento positivo nas produções artísticas dos estudantes.

Hernández (2007) aponta que a combinação das tecnologias com o campo artístico é algo que vem acontecendo naturalmente com o tempo. A arte não está mais limitada a um restrito tempo, espaço, materiais e temáticas, as tecnologias estão presente para nos aproximar de tudo e diminuir distâncias. Assim, além de proporcionar um novo olhar para as produções e estimular o pensamento crítico sobre

suas práticas, o uso das tecnologias provocou nos estudantes uma maior motivação e interesse pelas aulas de Arte, tudo de uma forma natural e sem resistências.

## 5. PRODUTO FINAL

Como produto final, foi elaborada uma sequência didática, contendo as quatro oficinas voltadas para as aulas de Artes, na configuração de um material didático virtual, com materiais e *hiperlinks*. Produzido através da plataforma *Canva*, que oferece recursos de *design* gráfico e possibilita o desenvolvimento de materiais, para diferentes mídias sociais.

A sequência didática tem como propósito pedagógico, auxiliar os educadores e educandos com a temática abordada nas aulas da disciplina, podendo ter vários formatos e “são produtos pedagógicos que apresentam conteúdos explicativos sobre determinado conhecimento ou assunto” (UCS EAD, s/p, 2022).

O produto final - material didático virtual, com a soma de textos, imagens e de recursos com funções educativas, ou seja, um material instrucional elaborado com a finalidade de auxiliar a prática educativa. Pode ser disponibilizado ao público em diferentes suportes como em versões impressas ou digitais (BANDEIRA, 2009). Esse recurso pedagógico servirá como material de apoio e/ou de revisão de conteúdo, proporcionando outras formas de interação com as temáticas educativas abordadas. Assim, através de tais possibilidades e de diferentes maneiras de relacionar com a aprendizagem o estudante exercita seu protagonismo (UCS EAD, 2022).

A metodologia do produto foi pensada na sistematização das oficinas, pela plataforma *Canva*, cada uma delas apresenta informações gerais como: objetivos a serem abordados, atividades, o código da habilidade que está sendo contemplada da BNCC (2018), o tempo de duração, quais recursos *Google* a serem utilizados e passos para realizar a sequência.

Os materiais produzidos com as ferramentas Google – Apresentações, *Jamboard*, Documentos e *Sites* – estão disponíveis através de *hiperlinks* que possibilitam tanto acesso *online* (pelo *link* do produto) quanto *offline* em arquivo no formato pdf. Além, de imagens das produções práticas e visuais que são realizadas ao longo das propostas.

Abaixo, nas figuras 27 à 31, podemos observar como o material ficou organizado visualmente. Para se ter acesso a todas as oficinas da sequência didática,

pode-se acessar o *link*: <https://bit.ly/sequenciadidaticartaes> e também pode ser baixado na versão pdf, possibilitando a impressão do material.

Figura 27 - Página inicial da Sequência Didática



Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Figura 28 - Sumário da Sequência Didática




# Sumário

## Oficinas

<u>Oficina 01</u> - Uma cor com tantas cores.....	6
<u>Oficina 02</u> - Cientistas das cores .....	8
<u>Oficina 03</u> - Autorretratos .....	12
<u>Oficina 04</u> - Dia de exposição .....	15
<u>Habilidades BNCC</u> .....	18
<u>Dicas</u> .....	19

## Conhecendo recursos Google WorkSpace

<u>Apresentações</u> .....	21
<u>Documentos</u> .....	23
<u>Jamboard</u> .....	25
<u>Sites</u> .....	27
<u>Sala de Aula</u> .....	29
<u>Desenhos</u> .....	31
<u>Referências</u> .....	34

Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Figura 29 - Oficina 02: Cientistas das cores! (Passo a passo)



*Passo a passo:*

- Dividir a turma em grupos e instruir que acessem o Sala de aula para terem os passos das experiências e questões de observação que encontram-se no material disponibilizado no *Google* Documentos.

**1ª experiência - Misturas das cores por capilaridades**

- Os estudantes irão receber os comandos descritos em um arquivo no Documentos.
- Terão que se organizar, onde cada um receberá uma tarefa na equipe.
- Selecionar os materiais necessários e montar a estrutura da atividade.
- Enquanto realizam as observações da experiência os estudantes possuem questões para responder no *Google* Documentos.

**2ª experiência - Explosão das cores**

- Ainda organizados em grupo, irão realizar a segunda experiência, seguindo o mesmo modelo com os passos descritos no arquivo Documentos.
- Nesta atividade irão realizar a devolutiva por meio de um vídeo, apresentando o processo e o resultado da experiência prática.

Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).



Figura 30 - Oficina 02: Cientistas das cores! (imagens e hiperlinks)



*Oficina 02*  
**CIENTISTAS DAS  
CORES!**

*Links dos modelos e materiais  
da oficina*

*Documentos - 1ª experiência:*  
*Misturas das cores por capilaridades*



*Documentos - 2ª experiência:*  
*Explosão das cores*



Imagens das experiências da  
Oficina 02. Fonte: Arquivo da  
pesquisadora, 2022

Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Figura 31 - Oficina 02: Cientistas das cores! (Atividade prática)



#### Atividade prática:

- Após as vivências das experiências, das diferentes maneiras de criar cores e suas possibilidades. Cada grupo irá realizar uma pintura misturando diversas cores de tinta guache sobre uma folha de papel tamanho A3.
- Ao secar a tinta, as folhas serão recortadas em tiras de diferentes tamanhos e rearranjadas sobre uma folha grande de papel jornal. Criando uma parede coletiva e colorida.



Imagem da produção visual colaborativa da Oficina 02. Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2011

Fonte: Arquivo pessoal da autora (CADORE, 2022).

Após sua conclusão, o material será socializado com a Rede Municipal de Educação, em ambientes virtuais do PPGTER - UFSM e nas redes sociais/grupos de docentes do campo artístico e da educação.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante ao que foi estudado e vivenciado, e com a decretação da pandemia do Covid-19, onde se fez necessário o domínio de plataformas e recursos educacionais digitais, tanto por professores quanto pelos estudantes, fica claro que na educação brasileira há a necessidade de investimentos no âmbito tecnológico e na produção de recursos educacionais digitais para todas as áreas de conhecimento contidas na Base Nacional Comum Curricular.

Os recursos do *Google Workspace for Education*, que hoje podemos ter acesso por meio dos *e-mails* institucionais, de forma gratuita podem ser explorados pelos educadores em seus planejamentos educacionais. Com isso, o objetivo da pesquisa que teve como proposta o desenvolvimento de uma sequência didática integrando os recursos tecnológicos e recursos do *Google Workspace for Education* voltados para a disciplina de Arte, contribuiu significativamente para o processo de ensino-aprendizagem do grupo como um todo.

Ao observar e analisar os resultados iniciais da pesquisa aplicada no 6º ano da E.M.E.F. Profª Rejane Garcia Gervini, constatamos que ao retornar às aulas presenciais, após o longo período com aulas virtuais, os estudantes não possuíam um letramento digital voltado para sua aprendizagem e nem tem o conhecimento da sua potencialidade. Atualmente, apesar de serem reconhecidos como a “geração tecnológica”, existe uma grande lacuna, quanto ao uso das tecnologias, em sala de aula, como um recurso potencializador de sua aprendizagem e autonomia.

A partir da realização da sequência didática proposta para a turma do 6º ano, tivemos o início de uma aproximação e formação tecnológica dos estudantes. Os mesmos mostraram-se mais animados, engajados e interessados pelas aulas e principalmente pelas dinâmicas adotadas, durante a aplicação das quatro oficinas. Desde a primeira até a quarta, pudemos vivenciar as mudanças de ações, as produções pessoais, formativas, demonstrações que a forma e a ação ajustavam-se com o viver, através dos registros coletados tivemos confirmação do que foi vivenciado por eles, durante as aulas, e demonstraram cem por cento de satisfação com as aulas/oficinas e as ferramentas tecnológicas utilizadas e principalmente, se perceberam como protagonistas de sua aprendizagem, conseguiram verificar que

houve melhora e facilidade de compreensão com os conteúdos específicos trabalhados. Também colocaram, de forma unânime, o desejo pela continuidade deste método de ensino.

Para maior validade do que foi pesquisado, podemos afirmar que as ferramentas *Google* podem potencializar o ensino de Artes. Evidenciando a necessidade da inclusão de tecnologias nos planejamentos educacionais, bem como, diversificar as metodologias de aprendizagem em sala de aula para que cada vez mais o estudante se sinta no centro do seu processo de ensino, motivado e participativo em aula. Portanto, a sequência didática, elaborada ao final das quatro oficinas tem a finalidade de auxiliar os educadores na introdução de tecnologias no ensino da Arte, no incremento das metodologias em seus planejamentos. Demonstra-se que ideias iniciais devem ser previamente pensadas e organizadas, bem como para utilização, modificação e aplicação pelos educadores em diferentes micro e macro contextos.

## 7. REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática**. Orgs: Lilian Bacich, José Moran. Porto Alegre: Penso, 2018.

BANDEIRA, Denise. **Material didático: conceito, classificação geral e aspectos da elaboração**. Disponível em: <<http://www2.videolivrraria.com.br/pdfs/24136.pdf>> Acesso em: 05 jun. 2022.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em: 10 jul. 2021.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**; Conferência. Belém (Por) : Imprensa Nacional, 2005.

DIAS, Rosilãna A. **Tecnologias Digitais e Currículo: Possibilidades na Era da Ubiquidade**. Disponível em: <<https://www.redemetodista.edu.br/revistas/revistas-cogeime/index.php/COGEIME/index> > Acesso em: 16 ago. 2022.

EDUCAÇÃO GAÚCHA CONECTADA. **Portal Educação Gaúcha Conectada**. Disponível em: <<http://portal.educacao.rs.gov.br/Educacao-Gaucha-Conectada>> Acesso em: 18 ago. 2021.

ENGEL, Guido Irineu. **Pesquisa-ação**. Educar, Curitiba, n.16, p. 181 - 191. 2000. Editora da UFPR.

FERNANDES, Carol. **O que é G Suite? Saiba como funciona o pacote corporativo do Google**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/o-que-e-g-suite-saiba-como-funciona-o-pacote-corporativo-do-google.ghtml>> Acesso em: 15 fev. 2021.

FILATRO, Andrea. CAIRO, Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais** / Andrea Filatro, Sabrina Cairo. São Paulo: Saraiva, 2015.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. - 1 ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

G SUITE PARA EDUCAÇÃO. **Google Educação**. Disponível em: <[https://edu.google.com/intl/pt-BR\\_ALL/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/pt-BR_ALL/?modal_active=none)> Acesso em: 22 set. 2020.

GOOGLE WORKSPACE CLASSROOM. **Google Sala de Aula**. Disponível em: <[https://edu.google.com/intl/ALL\\_br/workspace-for-education/classroom/](https://edu.google.com/intl/ALL_br/workspace-for-education/classroom/)> Acesso em: 1 out. 2021

GOOGLE WORKSPACE DOCS. **Google Documentos**. Disponível em: <<https://workspace.google.com/products/docs/>> Acesso em: 22 set. 2021

GOOGLE WORKSPACE FORMULÁRIOS. **Google Formulários**. Disponível em: <<https://workspace.google.com/products/forms/>> Acesso em: 22 set. 2021

GOOGLE WORKSPACE JAMBOARD. **Google Jamboard**. Disponível em: <<https://workspace.google.com/products/jamboard/>> Acesso em: 22 set. 2021

GOOGLE WORKSPACE SITES. **Google Apresentações**. Disponível em: <<https://workspace.google.com/products/sites/>> Acesso em: 01 out. 2021

GOOGLE WORKSPACE SLIDES. **Google Apresentações**. Disponível em: <<https://workspace.google.com/products/slides/>> Acesso em: 22 set. 2021

GET EDU. **E-book Extensões e aplicativos Google**. Disponível em: <<https://sites.google.com/gsaladeaula.com.br/ebookextensesaplicativosgoogl/aplicativos?authuser=0>> Acesso em: 12 dez. 2021.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia: aproximações e distinções**. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1289/787> > Acesso em: 20 ago. 2022.

MARTINI, Denise do Rocio Calomeno. **Arte e mídia**. Extensão em Foco, [S.l.], n. 2, dez. 2008. ISSN 2358-7180. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/extensao/article/view/24784/16619>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

MARTINS, Alice Fátima. **Novas Tecnologias e o Ensino de Artes Visuais: algumas considerações**. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/063.pdf> > Acesso em: 20 ago. 2022.

MEDEIROS, Leila Lopes de. **Mídias na educação e co-autoria como estratégia pedagógica**. Disponível em: <<http://rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/2434/2172>> Acesso em: 15 ago. 2022.

MEDEIROS, Mauriceia Costa Lins de; MACHADO, Luan Moreira; SILVA, Lucas Navaroli Ribeiro; ANTUNES, Lucas Gambogi; SANTOS, Jéssica Aparecida Teixeira. **Tecnologias digitais em aulas do ensino fundamental**. Revista Tecnia, v.5, n.2, 2020.

MORAN, José. Educação Híbrida - Um conceito-chave para a educação, hoje. in: **Ensino Híbrido: Personalização e tecnologias na educação**. / Organizadores, Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, Fernando de Mello Trevisani. Porto Alegre: Penso, 2015.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática**. Orgs: Lilian Bacich, José Moran. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. **Novas questões que a educação on-line traz para a didática.** Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao\\_online/questoes.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao_online/questoes.pdf)> Acesso em: 13 set. 2020.

MOREIRA, Patrícia Justo. **TIC na Escola Contemporânea: Possibilidades para a Prática Pedagógica Educomunicativa na Educação Básica.** 2016. Disponível em: <<https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000024/0000248f.pdf>> Acesso em: 9 fev. 2021.

NARDIN, Ana Claudia de; FREUT, Fabiane Sarmiento Oliveira; BASTOS, Fábio da Purificação de; **Potencialidades tecnológicas e educacionais em ambiente virtual de ensino-aprendizagem livre.** Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13582/8847>> Acesso em: 15 ago. 2022.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. **Três notas sobre a formação inicial em artes visuais: a perspectiva da cultura visual, o endereçamento e os diários de aula.** Revista Instrumento – Revista de Estudo e Pesquisa em Educação. Juiz de Fora, v. 14, n. 2, p. 255 – 262, jul./dez. 2012.

PAVÃO, Ana Cláudia Oliveira; SACCOL, Lilian Roberta Ilha. **A produção audiovisual no ensino fundamental: uma aposta na autoria e coautoria dos estudantes.** Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/31621>> Acesso em: 15 ago. 2022.

PRADO, Edna Cristina do; ROSA, Ana Cristina Silva da. **A Interatividade na Educação a Distância: avanços e desafios.** Disponível em: <<https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/950/1010>> Acesso em: 15 ago. 2022.

SEBRAE. **O que é uma startup?.** Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-e-uma-startup,6979b2a178c83410VgnVCM1000003b74010aRCRD#:~:text=No%20entanto%2C%20h%C3%A1%20uma%20defini%C3%A7%C3%A3o,em%20condi%C3%A7%C3%B5es%20de%20extrema%20incerteza.>> Acesso em: 11 nov. 2022.

THUINIE, Daros. Por que inovar na educação. in: **A sala de aula inovadora: estratégias para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: Penso, 2018.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa.** São Paulo, v. 31, p. 443-466, set./dez. 2005.

UCS EAD. **Trabalha com educação? Aposte da produção de material didático.** Disponível em: <<https://ead.ucs.br/blog/material-didatico>> Acesso em: 05 jun. 2022.

ZABALZA, Miguel A. **Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

## **APÊNDICE 01 - CARTA DE APRESENTAÇÃO**

À Sr(a). Diretora Fernanda Furlan,  
Da E.M.E.F. Profª. Rejane Garcia Gervini.

Ao cumprimentá-la cordialmente, solicito sua autorização, por meio deste documento, para a realização da pesquisa: “Possibilidades do Google Workspace For Education no Ensino de Arte” de autoria de Rejana Cera Cadore, sob orientação da profª. Drª. Karla Marques Rocha. A pesquisa é desenvolvida através da linha de pesquisa de Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede do programa de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria / UFSM. E tem como objetivo: analisar em que medida as ferramentas do Google Workspace for Education podem potencializar os processos de ensino e aprendizagem da disciplina de artes, no 6º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica. O estudo adota a metodologia qualitativa, com procedimentos através da pesquisa-ação e análise qualitativa, através de instrumentos como questionários e observação. A coleta dos dados será mediada pela pesquisadora responsável que realizará as anotações para serem analisadas. Ao final do trabalho de análise, as conclusões da pesquisa serão disponibilizadas aos participantes e apresentadas/publicadas com a comunidade acadêmica visando contribuir com o desenvolvimento científico/tecnológico/educacional. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade das participantes. Quaisquer gastos necessários para a participação na pesquisa serão assumidos pela autora da mesma. O mesmo não será implementado enquanto não tivermos a respectiva aprovação. Toda e qualquer informação sobre os participantes deste estudo serão confidenciais. Em nenhum momento da apresentação pública dos colaboradores serão identificados.

Agradecemos pela disponibilidade e colaboração.

Karla Marques Rocha  
(Pesquisador responsável)

Rejana Cera Cadore  
(Autora do trabalho)



## ANEXO 1 - QUADRO 01: MODELO DE OFICINA

Oficina 1: Monocromia			
<b>Turma:</b> 6º ano	<b>Duração:</b> 2 – 3 aulas, cada aula 50 min.	<b>Componente curricular:</b> Arte	<b>Conteúdo específico:</b> Monocromia
<b>BNCC</b>			
<b>Objetos de conhecimento:</b>		<b>Habilidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contextos e práticas</li> <li>- Materialidades</li> </ul>		<p><b>(EF69AR01)</b> Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.</p> <p><b>(EF69AR05)</b> Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).</p>	
<b>Estrutura da oficina e recursos G Suíte</b>			
<b>Recursos tecnológicos e ferramentas</b>		<b>Objetivos</b>	
<i>Google</i>			
<p>Notebook – conteúdo e análise de obras</p> <p>Ferramentas <i>Google</i>: Sala de aula, Apresentações e <i>Jamboard</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as misturas das cores por meio de experiências.</li> <li>• Desenvolver autonomia, trabalho colaborativo e curiosidade.</li> <li>• Trabalhar a plasticidade através das vivências nas atividades.</li> </ul>	

**Atividades:**

- Experiência de misturas das cores por capilaridades.
- Experiência explosão das cores.
- Pintura em grupo a partir das vivências nas experiências, utilizando tintas.

**Instruções:****1º passo** - Material sobre Monocromia

- Realizar uma breve introdução sobre como será a dinâmica da aula e a utilização das ferramentas Google.
- Cada aluno irá acessar o Sala de Aula, realizar a leitura do material com momentos de interação através de perguntas e respostas ao longo dos slides, sobre Monocromia, desenvolvido com o Google apresentações.

**2º passo** - Escala Monocromática colaborativa

- Cada estudante realiza acesso ao material no *Jamboard*. Todos estão no mesmo arquivo e assim, devem se organizar enquanto grupo para arranjar as escalas monocromáticas.
- Dica: projetar o *Jamboard* na televisão, ou em outro dispositivo, para uma visão geral do andamento da atividade.

**3º passo** - Atividade prática

- Cada estudante irá pesquisar um ponto turístico da cidade e aplicar os conhecimentos adquiridos através das propostas anteriores. Propor uma discussão a cerca do conteúdo dos materiais e obras artísticas monocromáticas.

**4º passo** - Mostra coletiva e diálogo sobre as produções realizadas pela turma.**Links dos materiais digitais da oficina:**

**Google Apresentações** → [https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSsWUqSZp0oIF259PSasXuJ2e7GkoQJi-I6npXW4e\\_WFGun61GDJiKSWybBVUSjs\\_LVA\\_c2T27pCXT/pub?start=false&loop=true&delaysms=60000](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSsWUqSZp0oIF259PSasXuJ2e7GkoQJi-I6npXW4e_WFGun61GDJiKSWybBVUSjs_LVA_c2T27pCXT/pub?start=false&loop=true&delaysms=60000)

**Jamboard** → <https://jamboard.google.com/d/1LOH-mOkYRqXJbWesJAKs2vPcxLMLXFNpi28S7hYfcp8/edit?usp=sharing>

**Referências teóricas:**

BNCC; **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>

Acesso em: Ago. 2021.

HODGE, Susie. **Breve História da arte: um guia de bolso dos principais movimentos, obras, temas e técnicas**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

## ANEXO 2 - QUADRO 02: MODELO DE OFICINA

<b>Oficina 2: Policromia</b>			
<b>Turma:</b> 6º ano	<b>Duração:</b> 2 - 3 aulas, cada aula 50 min.	<b>Componente curricular:</b> Arte	<b>Conteúdo específico:</b> Policromia
<b>BNCC</b>			
<b>Objetos de conhecimento:</b>  - Elementos da linguagem  - Materialidades		<b>Habilidades:</b>  (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.  (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).	
<b>Estrutura da oficina e recursos G Suíte</b>			
<b>Recursos tecnológicos e ferramentas</b>  Google		<b>Objetivos</b>	
Notebook – Informações sobre as experiências  Ferramentas Google: Sala de aula e Documentos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as misturas das cores por meio de experiências.</li> <li>• Desenvolver autonomia, trabalho colaborativo e curiosidade.</li> <li>• Trabalhar a plasticidade através das vivências nas atividades.</li> </ul>	

**Atividades:**

- Experiência de misturas das cores por capilaridades.
- Experiência explosão das cores.
- Pintura em grupo a partir das vivências nas experiências, utilizando tintas.

**Instruções:**

- Dividir a turma em grupos e instruir que acessem o Sala de aula para terem os passos das experiências e questões de observação.

**1ª experiência - Misturas das cores por capilaridades**

- Os estudantes irão receber os comandos descritos em um arquivo no Documentos.
- Terão que se organizar, onde cada um receberá uma tarefa na equipe.
- Selecionar os materiais necessários e montar a estrutura da atividade.
- Enquanto realizam as observações da experiência os mesmo possuem questões para responder.

**2ª experiência - Explosão das cores**

- Ainda organizados em grupo, irão realizar a segunda experiência, seguindo o mesmo modelo com os passos descritos no arquivo Documentos.
- Nesta atividade irão realizar a devolutiva por meio de um vídeo, apresentando o processo e o resultado da experiência prática.

**Atividade prática:**

- Após as vivências das experiências, das diferentes maneiras de criar cores e suas possibilidades. Cada grupo irá realizar uma pintura misturando diversas cores de tinta guache sobre uma folha de papel tamanho A3.
- Ao secar a tinta, as folhas serão recortadas em tiras de diferentes tamanhos e rearranjadas sobre uma folha grande de papel jornal. Criando uma parede coletiva e colorida.

**Link dos materiais digitais da oficina:**

Google Documentos – 1ª experiência → [https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vTgZwcsxOVZSw-9QY8xJw57\\_CIQQrpIVE17q5q75NMve\\_l925t4n9ZgMAailaAG-cP0M4yoWetJ8Tt/pub](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vTgZwcsxOVZSw-9QY8xJw57_CIQQrpIVE17q5q75NMve_l925t4n9ZgMAailaAG-cP0M4yoWetJ8Tt/pub)

Google Documentos – 2ª experiência → [https://docs.google.com/document/u/3/d/e/2PACX-1vTqrBzghqAqckmi4wacgA2MBFQRr4nt4QNEfwzQDNprAlyEbxImnEs4bfQci9yrj\\_jRokucpjpWAzgL/pub](https://docs.google.com/document/u/3/d/e/2PACX-1vTqrBzghqAqckmi4wacgA2MBFQRr4nt4QNEfwzQDNprAlyEbxImnEs4bfQci9yrj_jRokucpjpWAzgL/pub)

### Referências teóricas:

BNCC; **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>

Acesso em: Ago. 2021.

HODGE, Susie. **Breve História da arte: um guia de bolso dos principais movimentos, obras, temas e técnicas**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

### ANEXO 3 - QUADRO 03: MODELO DE OFICINA

<b>Oficina 1: Autorretratos</b>			
<b>Turma:</b> 6º ano	<b>Duração:</b> 4 aulas - cada aula 50 min.	<b>Componente curricular:</b> Arte	<b>Conteúdo específico:</b> Autorretrato
<b>BNCC</b>			
<b>Objetos de conhecimento:</b>  - Processos de criação		<b>Habilidades:</b>  (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	
<b>Estrutura da oficina e recursos G Suíte</b>			
<b>Recursos tecnológicos e ferramentas</b>		<b>Objetivos</b>	
<b>Google</b>			
<p>Notebook – conteúdo e análise de obras</p> <p>Ferramentas <i>Google</i>: Sala de Aula e Apresentações</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perceber qualidades que caracterizam cada estudante.</li> <li>• Desenvolver o autoconhecimento.</li> </ul>	
<b>Atividades:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aproximação teórica ao conteúdo, obras e artistas que trabalham com autorretratos.</li> <li>• Desenvolver plasticamente o fundo de seu autorretrato através do Google Desenhos.</li> <li>• Finalizar com colagem de seu autorretratos e outros elementos visuais.</li> </ul>			

### Instruções:

#### 1º passo - Autorretrato

- Instruir que acessem o Sala de aula para terem acesso à Apresentação que fala sobre Autorretratos e auxiliar caso tenham dúvidas.

#### 2º passo - Desenhando o cenário

- O professor irá criar dentro do sala de aula um arquivo do Google Desenho para cada aluno.
- Ao acessarem, terão que desenhar o ambiente de seus autorretratos ou colocar elementos que os identifique.
- Após a conclusão, as imagens serão impressas.

#### 3º passo - Colagem criativa

- Os estudantes irão desenhar seus autorretratos para realizar uma colagem com os cenários criados no Google Desenhos.
- Podendo pesquisar em outros meios materiais (revistas, encartes...) imagens para completar suas atividade prática.
- Mostra coletiva e diálogo sobre as produções realizadas pela turma.

### Link dos materiais digitais da oficina:

**Apresentações** → [https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR1iwD7bFEV9qUkmUgefVoW5Y89dtD4CzTZpfP6xjfx\\_gBZzkS2ubcHe4q8QOEMMNF18aiB5Td0omtT/pub?start=false&loop=false&delayms=3000](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR1iwD7bFEV9qUkmUgefVoW5Y89dtD4CzTZpfP6xjfx_gBZzkS2ubcHe4q8QOEMMNF18aiB5Td0omtT/pub?start=false&loop=false&delayms=3000)

### Referências teóricas:

BNCC; **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>

Acesso em: Ago. 2021.

HODGE, Susie. **Breve História da arte: um guia de bolso dos principais movimentos, obras, temas e técnicas**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte** / Stephen Farthing [tradução de Paulo Polzonoff Jr. et al.].



Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

## ANEXO 4 - QUADRO 04: MODELO DE OFICINA

<b>Oficina 4: Exposição virtual</b>			
<b>Turma:</b> 6º ano	<b>Duração:</b> 3 - 4 aulas, cada aula 50 min.	<b>Componente curricular:</b> Arte	<b>Conteúdo específico:</b> Exposição virtual
<b>BNCC</b>			
<b>Objetos de conhecimento:</b>  - Processos de criação  - Sistemas de linguagem		<b>Habilidades:</b>  <b>(EF69AR07)</b> Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.  <b>(EF69AR08)</b> Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.	
<b>Estrutura da oficina e recursos G Suíte</b>			
<b>Recursos tecnológicos e ferramentas</b>  <i>Google</i>		<b>Objetivos</b>	
Notebook – conteúdo e análise de obras  Ferramentas <i>Google</i> : Sala de Aula, Apresentações e <i>Sites</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer o que caracteriza um museu.</li> <li>• Identificar os diferentes formatos de exposição.</li> <li>• Produzir uma releitura para exposição online da turma.</li> </ul>	
<b>Atividades:</b>			

- Aproximação teórica sobre Museus e tipos de exposições.
- Desenvolver plasticamente uma releitura de um artista de interesse próprio.

### Instruções:

#### 1º passo - Explorando as possibilidades

- Instruir que acessem o Sala de aula para terem acesso à Apresentação que fala sobre Museus e tipos de exposições de arte, ficar presente e auxiliar caso tenham dúvidas.

#### 2º passo - Releituras para exposição coletiva

- Os alunos irão pesquisar um artista e obra para realizar uma releitura.
- Deixando livre para realizarem a pesquisa e escolha em duplas ou grupos.
- Realizar diálogos com os estudantes enquanto as propostas estão acontecendo, instigando a fala da motivação de tal escolha.
- Mostra coletiva e diálogo sobre as produções realizadas pela turma.

#### 3º passo - Organização da exposição digital

- Ajeitar/organizar as imagens escolhidas e as leituras - tirar fotos ou digitalizá-las.
- Planejar e produzir, junto aos estudantes, o Site e como as imagens ficarão dispostas na exposição.

### Links dos materiais digitais da oficina:

**Apresentações** → [https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSrb40HQHvgDcpugBoG0WFD3oIjFMftKoL41DVaJl-3RztPuErltI5mpfyIFMziOKqvs16qwL_1lw_/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p)

[1vSrb40HQHvgDcpugBoG0WFD3oIjFMftKoL41DVaJl-](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSrb40HQHvgDcpugBoG0WFD3oIjFMftKoL41DVaJl-3RztPuErltI5mpfyIFMziOKqvs16qwL_1lw_/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p)

[3RztPuErltI5mpfyIFMziOKqvs16qwL\\_1lw\\_/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSrb40HQHvgDcpugBoG0WFD3oIjFMftKoL41DVaJl-3RztPuErltI5mpfyIFMziOKqvs16qwL_1lw_/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p)

**Site da exposição virtual** → <https://sites.google.com/view/exposicao6ano/in%C3%ADcio>

### Referências teóricas:

BNCC; **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:

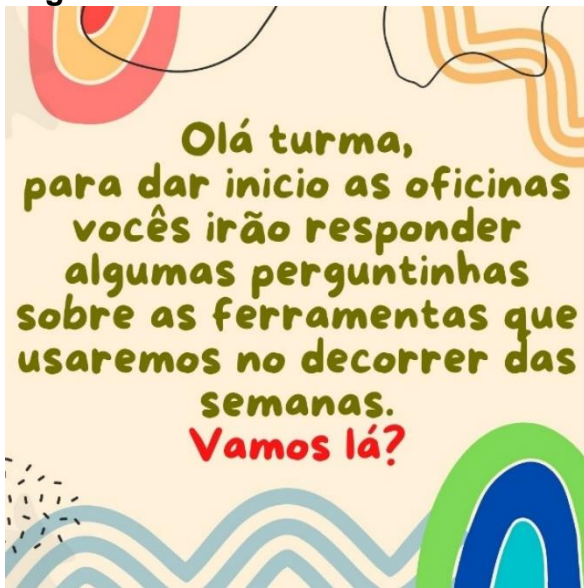
<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>

Acesso em: Ago. 2021.

HODGE, Susie. **Breve História da arte: um guia de bolso dos principais movimentos, obras, temas e técnicas.** São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

## ANEXO 5 - FORMULÁRIO INICIAL

### Página inicial.



- ( ) SIM! Estou pronto  
( ) Vamos lá

### Segunda página. Perguntas

Olá estudante.

Aqui você irá responder: se já utilizou, se apenas conhece ou nunca ouviu falar.

1. Você conhece o *Google Sala de Aula*?



- ( ) Sim, já utilizei  
( ) Só ouvi falar  
( ) Não conheço

2. Você conhece o *Google Formulários*?



- ( ) Sim, já utilizei  
( ) Só ouvi falar  
( ) Não conheço

3. Você conhece o *Google Docs* ou Documentos?



- ( ) Sim, já utilizei  
( ) Só ouvi falar  
( ) Não conheço

4. Você conhece o *Google Jamboard*?



- ( ) Sim, já utilizei  
( ) Só ouvi falar  
( ) Não conheço

5. Você conhece o *Google* Desenhos?



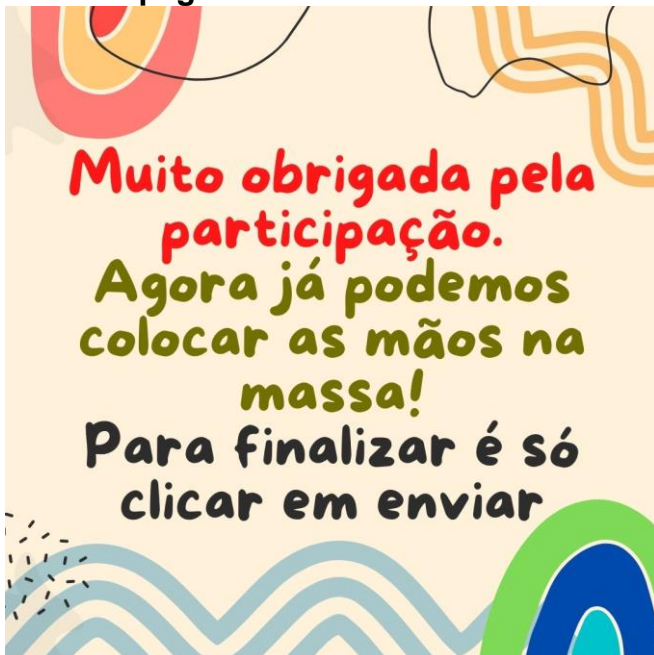
- Sim, já utilizei  
 Só ouvi falar  
 Não conheço

6. Você conhece o *Google* Sites?



- Sim, já utilizei  
 Só ouvi falar  
 Não conheço

Terceira página.

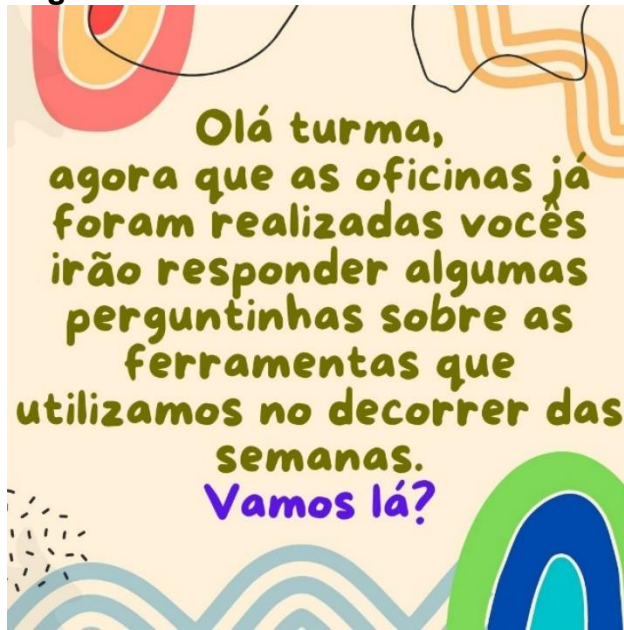


Enviar

A versão digital do formulário encontra-se disponível pelo link:  
<https://forms.gle/UnQ8hq1PoL9rhu7i8> .

## ANEXO 6 - FORMULÁRIO FINAL

### Página inicial.



### Segunda página. Perguntas

Olá estudante.

Aqui você irá responder algumas perguntas sobre a sua experiência ao utilizar os recursos *Google WorkSpace for Education* nas aulas de Arte.

1. Como foi para você realizar atividades com os recursos do *Google WorkSpace for Education*?

---

---

---

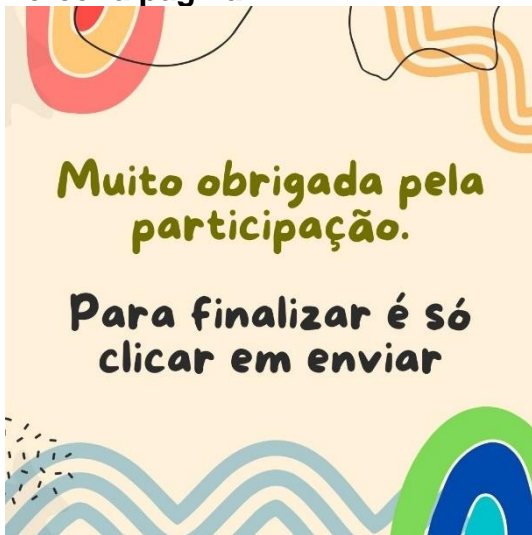
2. As aulas de artes ficaram mais interessantes com o uso das tecnologias?

(   ) Sim  
(   ) Não

3. Gostaria que a professora desse continuidade ao projeto e utilize até o final do ano os recursos do *Google WorkSpace for Education*?

(   ) Sim  
(   ) Não

**Terceira página.**



( ) Enviar

A versão digital do formulário encontra-se disponível pelo link:  
<https://forms.gle/9oZEVqKBGNAXxaZw5> .